

REVISTA DE CULTO SOBRE VIDEOJUEGOS Nº2 4,95 €



PRINTED IN SPAIN



KONAMI®

30 AÑOS

VCS-VIRTUAL BOY-PC ENGINE-COLECOVISION-VECTREX-MASTER SYSTEM-MSX-INTELLIVISION-SUPERNINTENDO-HAND HELDS-5200-AMIGA-SINCLAIR-NES-AMSTRAD-MEGADRIVE-ARCADES-7800-COMMODORE-32X-VIDEOPAC

RETROGAMES

Presidente del consejo editorial: Maricruz Montoya Linares
Coordinador de producción: Francisco Pedregal Bueno
Coordinación editorial: Carlos Verdier
Director: Eduardo Rodríguez
Redactor Jefe: Francesc X. Blasco
Redactores: Juan Sanz, S.T.A.R., Carlos Reche, José M. Fernández
Colaboradores: Kralizeck Team, Vnomis, Moai-Tech
Coordinación CD-ROM: Francesc X. Blasco
Contenidos CD-ROM: Francesc X. Blasco, S.T.A.R., Eduardo Rodríguez
Coordinación departamento gráfico y preimpresión: Alberto Cárdenas
Fotomecánica: Megaprint
Impresión: Megaprint.
Dpto. de suscripciones: Myriam Herero suscripciones@megamultimedia.com
Duplicación CD: MPO
Distribución: Coedis
Publicidad: CMY. Barcelona: Avda Meridiana 350, 5ºA - 08027 BARCELONA - Tlf: 93 274 47 39 - Fax: 93 346 72 14 central@c-m-y.com / Madrid: Profesor Waskman 1º6, Entreplanta - 28036 MADRID Tlf: 914 43 01 45 - Fax: 914 48 08 88 info@c-m-y.com
Edita: Megamultimedia S.L. Camino de San Rafael, 71-29006 Málaga. Teléfono: 952 36 31 43 -Fax: 952 36 41 01
Depósito Legal: MA 928-2003
PRINTED IN SPAIN
Málaga, 1 de noviembre, 2003, nº 2
PUBLICACIÓN TRIMESTRAL

Num 2. - Noviembre 2003 - Febrero 2004



Gracias,

Como respuesta a vuestra respuesta (redundancia incluida) agradezco el soporte que habéis dado a la revista y también a todas las críticas tanto positivas como negativas que he visto reflejadas en diferentes medios de comunicación. Desde estas páginas lo menos que podemos hacer es seguir mejorando para vosotros, la propia revista y el prestigio de la industria video-lúdica nacional.

Acerca del prestigio... Es un honor que España cuente con una revista que reivindique su tradición dentro del mundo cultural del videojuego, sin tener nada que envidiar a países con mayores cotas de mercado o poder económico. Pero lo más importante es que este curioso detalle depende enteramente de vosotros y no de publicaciones independientes como Retrogames u otras. O sea que para demostrar al mundo que estamos a la altura o quizás más, tenéis que seguir apoyando las iniciativas originalmente de culto y realizadas con un criterio propio.

Manifestando a vuestras peticiones, quiero señalar que en el siguiente ejemplar se incluirán nuevas secciones para acrecentar el agrado popular, como por ejemplo, sección de compra, venta y cambio. Cabe destacar en este número la continuación de la historia de los videojuegos, el especial Konami 30º aniversario y una sección Retro&Review orientada a las primeras consolas de 8 bits más importantes. Esto es lo que concierne a los platos fuertes pero si quieren completar el menú pasen la página y lean...

Eduardo Rodríguez
retrogames@megamultimedia.com

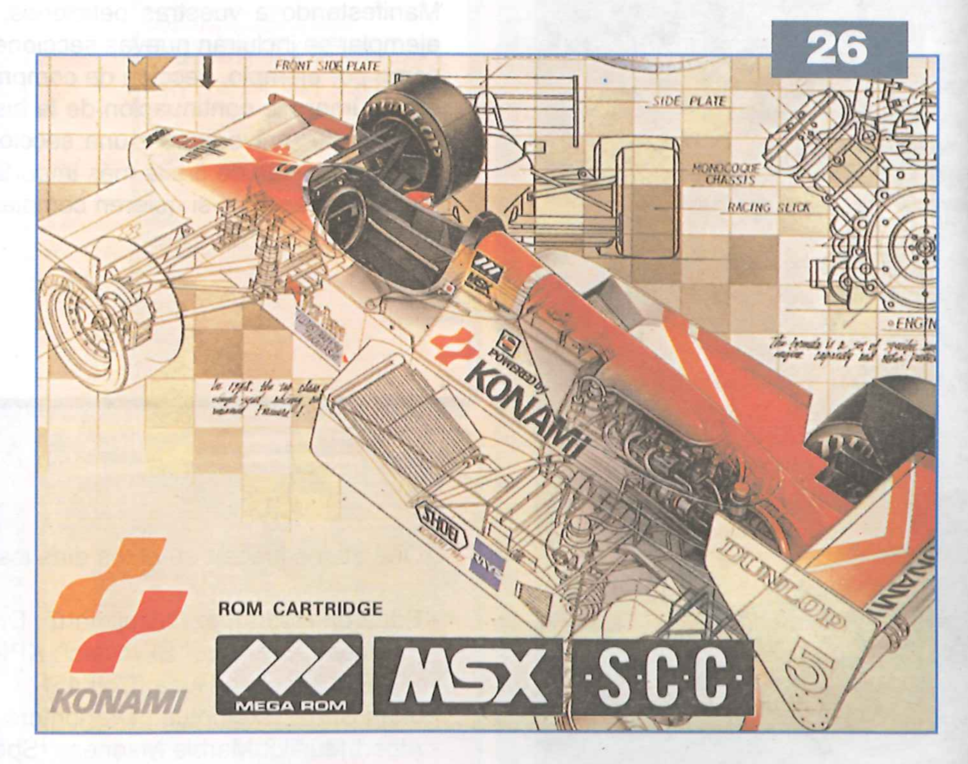
¿Qué títulos juegan en estos días los miembros de Retrogames?

- Eduardo Rodríguez “Manjimaru”: Dragon View (Super Nintendo)
- Francesc X. Blasco “Skyblasc”: KPI-BALL (MSX)
- STAR: La Ruleta Rusa (Colt 45)
- Juan Sanz “Exemptus”: Dragontorc (Spectrum)
- Albert Murillo: Marble Madness (Spectrum)
- Carlos Reche “Yukidaruma”: Wonder Dog (MegaCD)
- José M. Fernández “Spidey”: Abadía del Crimen (Spectrum)

SUMARIO



06

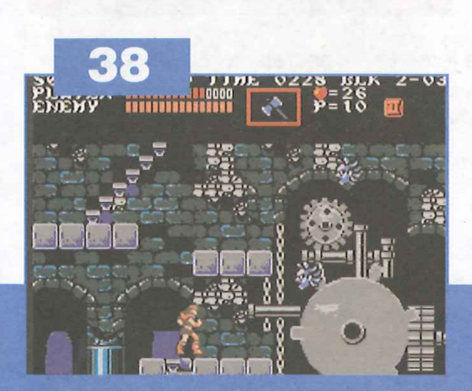


26



59

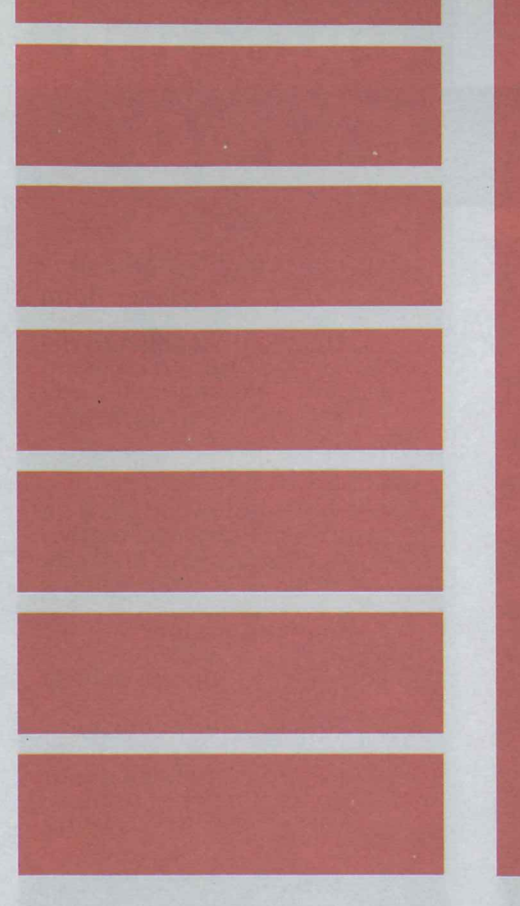

70


38


64

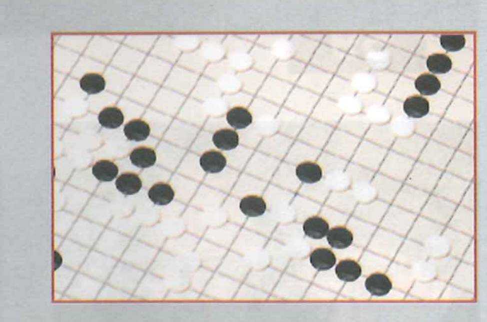


74



HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Capítulo 2





En junio de 1972, viendo el potencial económico de los videojuegos y con pretensiones de incorporar nuevas perspectivas para esta novedosa forma de negocio, **Nolan Bushnell**, **Ted Dabney** y **Larry Bryan** deciden fundar su propia empresa a partir de la idea del juego de tenis de *Magnavox*. La diferencia: llevar el juego a los bares en forma de recreativa.

Justo antes del registro de la empresa con el nombre definitivo, **Larry Bryan** se echa atrás y **Nolan Bushnell** se hace cargo de su parte de aportación económica y la de Bryan.

Para registrar el nombre de la nueva compañía, tras el descarte de *Syzygy*, piensan en posibles nombres. Se barajan las opciones **B.D. Inc** y **D.B. Inc** en referencia a las iniciales de los nombres de los dos fundadores pero se descartan por la confusión que podrían tener con *Black & Decker* (fabricantes de maquinaria de albañilería y bricolaje doméstico) y con *Dunn and Bradstreet* (una agencia de abogados). Aficionados al milenario juego oriental de tablero **Go**, sopesan tres posibles nombres: *Sente*, *Atari* o *Hanne*, tres nombres que se corresponden a tres movimientos o jugadas en el **Go**. Sorprendentemente la decisión de la elección de *Atari* fue dada por un empleado de la oficina de registros de California, era el nombre que más le gustaba.

El primer empleado oficial de *Atari Inc* fue **Cynthia Villanueva**, una chica de 17 años que hasta ese momento había sido la canguro de los hijos de Nolan. Estuvo en la empresa durante 10 años consecutivos.

La recién creada *Atari Inc* contaba con dos jefes y una secretaria. Evidentemente necesitaba trabajadores para desarrollar videojuegos. El primer desarrollador fue **Al Alcorn**, que firmó animado por el sueldo de $1000 que le ofrecía Nolan, la posibilidad de formar parte de la compañía como accionista y por poder conducir el coche de la empresa siempre que quisiera.

El primer proyecto de videojuego que Nolan ingenió se trataba de un juego de coches de carreras. **Al Alcorn** era novato, no tenía experiencia, así que la primera directriz que se le dio fue la de programar un ingenio basado en el juego de tenis de *Magnavox*. Las instrucciones fueron precisas: *'una bola, dos palas y un marcador... que no salga nada más en pantalla. Y que de sonido haga poooong'*. El control del juego a través de *paddles* y el sistema adyacente a la circuitería iban siendo aconsejadas por Nolan. El sonido 'pooong' se consigue a partir de un puntero concreto en el refresco vertical de pantalla amplificado.

El primer equipo Atari con el primer Pong

Detalle del cableado del prototipo de Pong expuesto en Andy Capp's

Abajo:

Prototipo original de Pong que estuvo expuesto en Andy Capp's

Página Anterior:

Juego del GO

Primer flyer publicitario de Pong. Como se observa, les costó renunciar al nombre Syzygy





En septiembre de 1972 Nolan y Al llevan el primer prototipo de **Pong** a un bar frecuentado por universitarios, **Andy Capp's Tavern**. Nolan viaja a Chicago para entrevistarse con distintas empresas de pinballs para ofrecerles su recreativa, tales como **Midway** o **Bally,** dejando a Al solo por si surgía algún problema con el prototipo y para que tomase notas del triunfo o fracaso del invento. Tan solo dos días después de que el Pong estuviera al público, Al recibe una llamada telefónica desde el Andy Capp's: habían abierto a las 10 AM y había gente haciendo cola para entrar en el bar. Entran y no toman ni una cerveza, solamente están allí para jugar al *Pong*. A las 10 PM el juego deja de funcionar. Asustado, Al se dirige al bar para ver que sucede para encontrarse que el *Pong* no funciona por tener el cajetín de monedas lleno a rebosar. Una vez vaciado el cajetín, los parroquianos se levantan de sus asientos y se abalanzan sobre la máquina para continuar jugando. El éxito estaba allí.

En 1973 una buena cifra de pinballs vendidos anualmente era sobre las 3.000 unidades; Atari empezó con pedidos de 2.500 unidades, llegando a las 8.000 unidades durante ese año. El pinball que más beneficios podía aportar se contaba sobre los $45 semanales; un Pong ofrecía beneficios de $200 semanales.



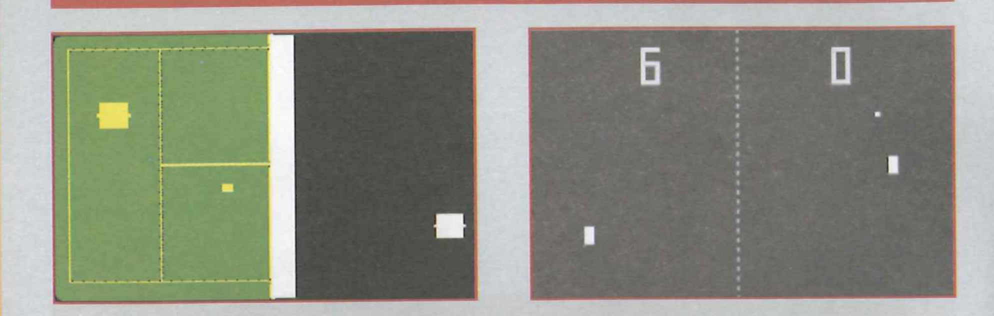
Nolan telefonea desde Chicago a Al para darle malas noticias. Ni *Bally* ni *Midway*, dos de las grandes empresas de pinballs estaban interesadas en el *Pong*, nadie excepto los dos amigos creen el proyecto. Al le interrumpe y, emocionado, le explica la aventura del Andy Capp's. Cuando Al le pregunta *"¿Qué ibas a decirme?"* Nolan le responde que en ese momento cogía un avión de vuelta a *Sunnyvalley*, iban a fabricar *Pong's* por su cuenta, *Pong* iba a ser para y por Atari.

Con una línea de crédito de 50.000 dólares alquilan una nave industrial y empiezan a manufacturar *Pong's*. Contratan a hippies y moteros, mano de obra barata como trabajadores. Al y Nolan también trabajan ensamblando máquinas hasta 12 y 16 horas diarias para que la producción no cese. El primer *Pong* comercial nació en noviembre de 1972.

Tenis de Magnavox con/sin plantilla

Pong de Atari

Las similitudes son evidentes

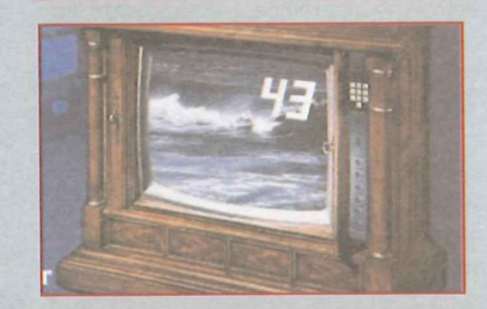


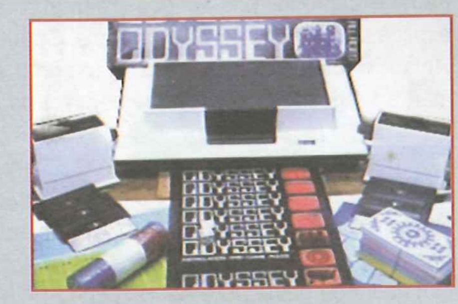
El impuesto presidente de **Kee Games** era **Joe Keenan**, vecino de Bushnell y convencido por él para presidir a la ficticia competencia de *Atari*. La gestión económica de Keenan al frente de *Kee* fue tan buena que más adelante se decidiría "fusionar" las dos empresas y hacer a **Kennan** presidente de ambas.

La evidente similitud del juego *Pong* de *Atari* con el de tenis de *Magnavox* hizo que éstos pretendieran llevar a los juzgados a *Atari*. Como empresa novel, *Atari* ve que no dispone de abogados de calidad o de capital suficiente como para hacer frente a una demanda judicial, así que escucha la propuesta de *Magnavox*: abonar $700.000 en un único pago en concepto de licencia de uso, de forma que *Atari* no sería una cabeza de turco y *Magnavox* podría pedir pagos de licencias a otras compañías. Aunque $700.000 podría parecer mucho dinero, el llevar el caso a los tribunales ya hubiese significado un gasto mínimo de $1.500.000, aún ganando el pleito.

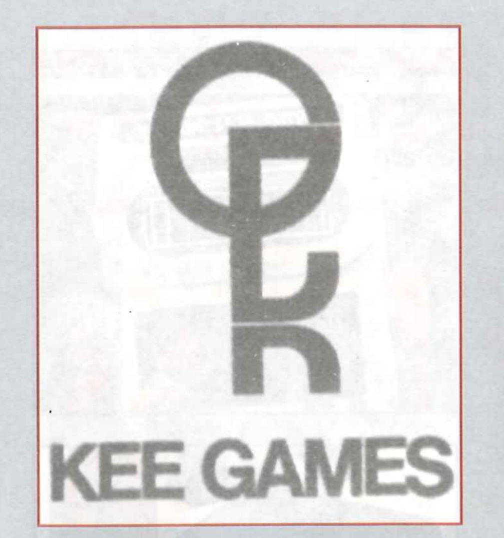
1973 pudo significar el principio del fin para *Atari Inc.* Con el nombre *Pong* sin registrar en la oficina de registros y con la tecnología licenciada a bajo coste por *Magnavox*, docenas de empresas comercializaron sus recreativas de aspecto *Pong*. *Atari* versionó su propio Pong con distintas apariencias y opciones: *Dr. Pong*, *Quadrapong*, *SuperPong*, *PongDoubles*... pero solamente copaba el 10% del total de recreativas ping-pong del mercado. Ante esta aparente catástrofe, **Ted Dabney** decide abandonar *Atari* y **Nolan Bushnell** se hace con el control total de la compañía.

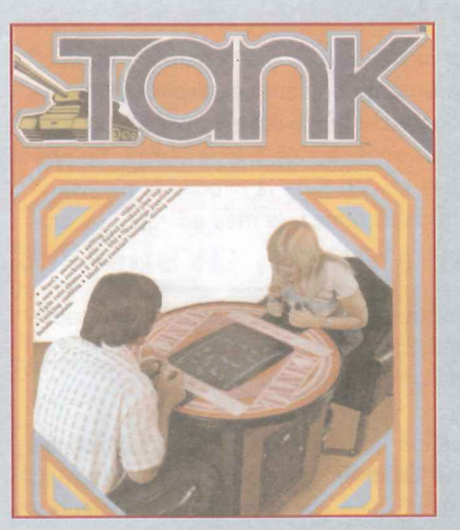
Ante el éxito de las recreativas *Pong* cabría esperar que *Magnavox* se enriqueciera con su consola doméstica *Odissey*. La falta de una estrategia de marketing clara y concisa hace que *Magnavox*, ante las menguadas ventas de 100.000 unidades anuales de la *Odissey*, se retire. La falsa creencia por parte del público de que la *Odissey* solo funcionaba en televisores *Magnavox* (creencia alentada por la compañía, que veía en *Odissey* tan solo un reclamo para la venta de televiscres), les pasó factura.











TANK, de Kee Games

Abajo:

Pong doméstico fabricado por Sears

Alcorn con el prototipo enviado originalmente a Sears

Página Anterior:

Televisor Magnavox 1971

Odissey Magnavox

Quadrapong, una de las muchas versiones del concepto original Pong

Empieza 1974 con una fuerza emprendedora por parte de *Atari* que hará que la industria del videojuego se expanda en todo su apogeo y se aposenten las bases de un lucrativo negocio. Se desarrollan las recreativas *Gran Track 10* y *World Cup Football*, juego de carreras de coches el primero de fútbol americano el segundo. Tambien se desarrolla *Touch-Me*, máquina similar al conocido *Simon* (invento de **Ralph Baer**); con la particularidad de que *Touch-Me* aparece simultaneamente en formato recreativa y en formato máquina portátil, de mano.

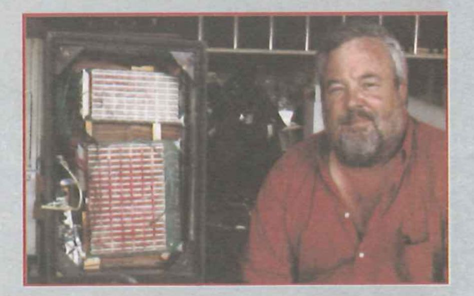
Nolan Bushnell establece contratos en exclusiva para ofrecer sus recreativas a distribuidores, exigiendo que éstos solamente puedan distribuir sus productos y comprometiéndose él mismo a distribuir solamente a ellos, fundando así una especie de sello de calidad y de control. Para evitar un estado monopolista el propio **Nolan Bushnell** funda junto a su amigo **Joe Keenan** la empresa ***Kee Games***, firma que desarrollará recreativas y las distribuirá a aquellos que no hayan firmado con *Atari*.

Bajo el sello *Kee Games* nace ***Tank***, la primera recreativa no firmada oficialmente por *Atari*. Se registra el nombre y la tecnología para evitar que se repita el caso Pong. Muy pronto los distribuidores que habían firmado con *Atari* se desdicen y quieren distribuir también el *Tank*. *Atari* cobra por las reescisiones de contrato.

En este mismo año **Nolan Bushnell** hace oídos sordos a las recomendaciones de todos sus allegados y decide embarcarse en otra aventura ajena a las recreativas: **el proyecto *Darlene***, llevar el *Pong* a los hogares a través del sistema standalone, una consoia sin cartuchos conectable a cualquier televisor con distintas combinaciones del juego ping-pong.

La idea de las ***HandHelds*** surgió del director de Marketing de ***Mattel Electronics***, **Michael Katz**. Con un simple concepto, esquivar coches, y gracias a la tecnología de los LEDs (diminutas luces) nació la primera hand-held: ***Auto Race***. Posteriormente Katz marcharía a diseñar tabletops (handhelds que imitaban en su forma a diminutos arcades) para el eterno rival de *Mattel*: **Coleco**.





Desde 1974 hasta 1976 decenas de stand-alone invaden los hogares, y no solamente las firmadas por *Atari*. **General Instruments** presenta el *chip* AY38500, un integrado que alberga diferentes combinaciones del juego del ping-pong, opciones de juegos de carreras y juegos de disparo a través de una pistola óptica. Su precio: $5. Este componente reúne en una sola unidad toda la circuitería necesaria para generar juegos tipo ping-pong. *Atari* también fabricaría más adelante su propio integrado, el CO1073.



Magnavox vuelve a la carga con una nueva stand-alone, la *Odissey100*, con capacidad de mostrar escenarios y puntuaciones. La similitud entre esta máquina y la anterior *Odissey* se reduce a que ambas tienen el mismo nombre.



Una compañía creada a principio de los años 30, dedicada a la fabricación de zapatos y de artículos de piel, **Connecticut Leather Company**, propietaria a su vez desde 1968 de **Eagle Toys**, decide rebautizarse con el nombre de **Coleco** y comercializar una stand-alone, la *Telstar*. Un millón de unidades fueron vendidas durante 1976.

El entretenimiento electrónico a nivel doméstico vuelve a resurgir. **Mattel**, poseedora de la archiconocida muñeca *Barbie*, crea la división **Mattel Electronics** bajo la cual empiezan a fabricar un revolucionario producto: **Hand-Helds**.

Fairchild Camera & Instrument lanza al mercado la *Video Entertainment System* (posteriormente rebautizada como *Channel F*), una consola de cartuchos propiamente dichos. Mientras que la *Magnavox Odissey* tenía todos los juegos en su interior y los cartuchos/integrados los desbloqueaban a modo de llave de combinación, la *VES/Channel F* llevaba cada juego dentro de cada cartucho, tal y como conocemos el concepto de cartuchos de juegos hoy en día.

RCA, la compañía que en 1967 no creyó en el proyecto *Odissey* de **Ralph Baer**, empieza a estudiar la posibilidad de la máquina de Fairchild para desarrollar la suya propia. *Atari* tambien tiene sus propias ideas cada vez le falta menos para fraguar **el proyecto *Stella***, conocido posteriormente como *Atari VCS*. *Fairchild* tampoco se duerme en los laureles y planea contraatacar con otro proyecto. 1977 parecía que iba a ser el año en el que se iba a llevar a cabo una gran guerra.

Skyblasc + S.T.A.R.

Una de las primeras hand-helds, *Missile Attack* de **Mattel Electronics**, consistía en defender una ciudad del bombardeo de mísiles enemigos. La cadena televisiva NBC censuró la emisión de sus anuncios por considerar que la ciudad podía asimilarse con la ciudad de New York y que en caso de que el jugador perdiese la partida, la percepción de que la Gran Manzana destruida. En 1978 volvió a aparecer en el mercado bajo el nombre de *Battlestar Galactica Space Alert*, con licencia de la conocida serie de televisión *Battlestar Galactica: Estrella de Combate*.

Mattel Electronics Football

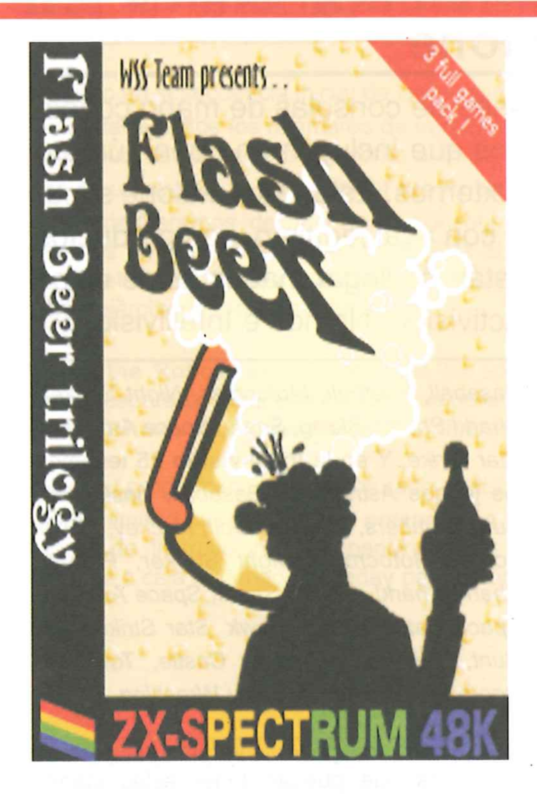
Consola F-Channel

En la próxima entrega, Tokio invade New York, Nolan Bushnell es despedido de Atari y a un caballero inglés llamado Sinclair se le ocurre una gran idea.

Continuará...

2K INTO THE FUTURE

Actualidad de ahora para los sistemas de antes



Nuevo juego para ZX Spectrum

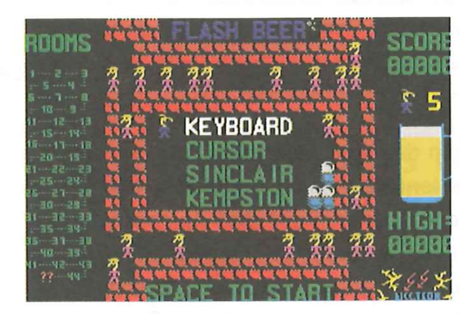
De la mano de *WSS Team* nos llega esta producción para ordenadores ZX Spectrum, compatible en versiones de 48K y 128K.

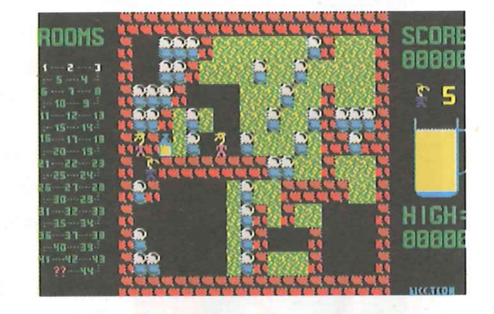
Flash Beer Trilogy se trata de una recopilación de tres juegos de estilo *Boulderdash*, trilogía que empezó a fraguarse en 1984 y que ahora, en 2003 se presenta completa con la tercera parte programada hace apenas pocos meses, en formato de cinta de cassette de longitud exacta en proporción a la duración de las cargas, con portada y manual de instrucciones a todo color, y algo inusual en una producción de carácter amateur, con la cinta retractilada como si se tratase de un juego como los que se podían adquirir hace dos lustros en cualquier tienda de videojuegos.

Flash Beer Trilogy se puede adquirir en España por 6.54 euros, gastos de envío incluidos, a través de *Matra Corp.* y una versión de demostración para emuladores puede ser descargada desde el site de *WSS Team*.

Weird Science Software Team site: http://www.c-system.hu/edy/wss/flb/
Pedidos desde España: http://www.matranet.net/flashbeer/







MagazineZX: el primer fanzine electrónico en castellano dedicado al Spectrum

¿Nostalgia? ¿Ganas por revivir viejas sensaciones? ¿Interés para conocer las últimas tendencias? Pues cada dos meses tienes una cita con MagazineZX, disponible en formato HTML para una lectura on-line y en formato PDF para una lectura más reposada, con temas que tratan desde el estado actual del Spectrum y todo lo relacionado con Sinclair hasta análisis de juegos clásicos generalmente desconocidos por el público regular, pasando por reportajes dedicados al uso y compenetración de programas y utilidades de PC hasta instrucciones precisas de como elaborar montajes técnicos, de tutoriales de programación hasta revisión de sites relacionados con las máquinas Sinclair.



MagazineZX: http://www.speccy.org/magazinezx/

Atari, Activision, Namco e Intellivision regresan a los televisores en formato stand-alone

En jugueterías y tiendas de saldos es posible encontrar una serie de consolas de mano conectables a un televisor, usualmente en forma de mando de juegos que incluyen un buen número de juegos en su interior, sin necesidad de recurrir a cartuchos externos. Estas stand-alone simulan las funciones de la consola real. Por desgracia no cuentan con aval legítimo, son productos a expensas de copyrights y licencias oficiales. Pero a punto están de llegar máquinas de estas características a nuestras casas con licencia oficial de Atari, Activision, Namco e Intellivision.







La compañía norteamericana *Jakks Pacific* comercializa tres stand-alonede apariencia sugerente que reproducen una serie de juegos tres emblemáticas compañías de videojuegos: Atari, Activision y Namco, las dos primeras con títulos míticos de la cónsola **Atari VCS2600** y la tercera con reconocidos clásicos de recreativa.

La **Atari 10 in 1 Games** se nos presenta en forma de conocido joystick CX40 de Atari, y a través de un menú de selección podemos disfrutar de los juegos *Asteroids*, *Adventure*, *Breakout*, *Centipede*, *Circus Atari*, *Gravitar*, *Missile Command*, *Pong* (extraído del cartucho *Video Olympics*), *Real Sports Volleyball* y *Yar's Revenge*.

La simulación de juegos de Activision para la **VCS2600** la tenemos con la **Activision 10 in 1 Games**, con apariencia de pad de consola indeterminada, y con los juegos *Pitfall*, *Atlantis*, *Spider Fighter*, *Crackpots*, *Boxing*, *Tennis*, *Freeway*, *Ice Hockey*, *River Raid* y *Grand Prix*.

La tercera producción de *Jakks Pacific* se llama **Namco TV Games** e incluye dentro de un atractivo mando que rememora al de una recreativa, los juegos *Pac-Man*, *Rally-X*, *Bosconian*, *Galaxian* y *Dig Dug*.

La opción **Intellivision** es la más variada. Licenciada por *Intellivision Company* a *Techno Source Ltd.*, son sede en la República de Bangladesh, las opciones se presentan con **Intellivision 10** e **Intellivision 25**, cifras que se corresponden con el número de juegos que incluye cada uno de los dos modelos de stand-alone. En la **Intellivision 10** podemos encontrar los juegos *Astromash*, *Baseball*, *Football*, *Motocross*, *Night Stalker*, *Shark! Shark!*, *Skiing*, *Snafu*, *Space Armada* y *Star Strike*. Y en la **Intellivision 25** tenemos los juegos *Astromash*, *Baseball*, *Basketball*, *Buzz Bombers*, *Football*, *Golf*, *Hockey*, *Hover Force*, *Motocross*, *Night Stalker*, *Pinball*, *Shark! Shark!*, *Skiing*, *Snafu*, *Space Armada*, *Space Battle*, *Space Hawk*, *Star Strike*, *Sub Hunt*, *Thin Ice*, *Thunder Castle*, *Tower of Doom*, *Vectron*, *Volleyball* y *Wrestling*.

A la espera de poder contratar los precios definitivos que puedan tener estas stand-alone en nuestro país, sirvan como referencia orientativa los precios disponibles en comercios extranjeros:

```
Atari 10 in 1 ....... $24.99
Activision 10 in 1 .. $22.99
Namco TV Games ...... $20
Intellivision 10 .... $15
Intellivision 25 .... $25
```



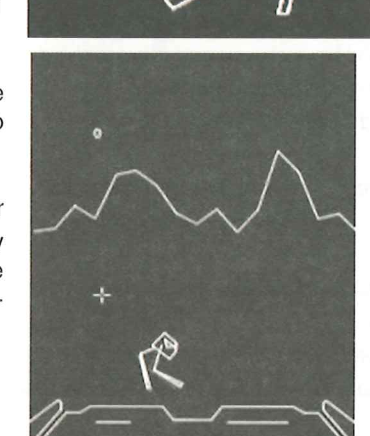
War of the Robots: nuevo juego para Vectrex

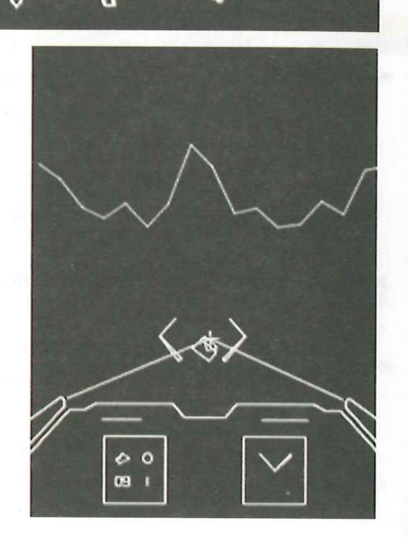
Inspirado en la secuencia inicial de la película *El Imperio Contraataca* donde los miembros de la resistencia fieles a la República ven impotentes como el Imperio ataca su base en un planeta helado, **War of the Robots** nos propone atrincherarnos delante de la cónsola **Vectrex** y meternos en el rol de un soldado de élite al mando de una torreta para destruir y evitar ser destruidos por un infame ejército de bípedos robots.

War of the Robots es un juego que ha aparecido de forma inesperada, independiente de cualquier colectivo o escena, sin anuncios o versiones preliminares.

El juego, programado, manufacturado y distribuido por *Fury Unlimited* cuesta $25, se presenta en cartucho y manual de instrucciones en papel glossy, no incluye embalaje o caja ni tampoco overlay para colorear la pantalla.

Fury Unlimited: http://geovector.tripod.com/





Nintendo deja de fabricar las consolas NES y SuperNES



Aunque sea difícil de asimilar, desde aquel lejano 15 de julio de 1983 y desde ese 21 de noviembre de 1990 cuando aparecieron la *Famicom* y la *SuperFamicom* respectivamente, más conocidas en nuestro país como **NES** (*Nintendo Entertainment System*) y **SNES** (*Super Nintendo Entertainment System*) hasta ahora el pasado verano de este año, 2003, la fabricación y venta de estas máquinas no había cesado en Japón.

Pero no es de esta continuidad de la que tratamos específicamente, sino además de la noticia que con fecha 30 de mayo dio oficialmente **Nintendo**: estas dos máquinas se dejarían de fabricar el día 1 de septiembre de 2003, a partir de entonces solamente quedará la opción de poderlas conseguir en el mercado de segunda mano o en viejos stocks perdidos de tiendas y almacenes, aunque en Japón no es nada extraordinario encontrar en los estantes de casi cualquier establecimiento de electrónica ejemplares nuevos a estrenar de estas dos míticas consolas.

Nintendo informó que aunque el servicio técnico al cliente se seguirá manteniendo en casos de reparaciones o suministro de piezas de repuesto, este servicio cesará una vez se acaben las unidades disponibles, no se repondrán.

Somos tan felices...

Hablemos en torno a una canción para hacer ejercicio de reflexión. El tema musical, incluido en el CD que acompaña a este ejemplar de *Retrogames*, se llama **ONG** y el grupo que lo interpreta se llama **Manolo Trueno**. A grandes rasgos la letra de la canción dice así:

Uno, debemos iniciar una campaña de lobotomización masiva
a partir de jardín de infancia
sobre todos aquellos individuos que demuestren tendencias aislacionistas

Dos, más horas de fútbol televisado
Más horas de fútbol televisado!!!

Tres, también se contempla la posibilidad de colocar
dosis de LSD en el suministro de agua potable

Cuatro, repondremos Verano Azul por enésima vez!

Todos aquellos que no estén de acuerdo con el devenir actual de las cosas
serán condenados al más completo ostracismo, a la realidad virtual de la nada

Soy tan feliz que me cortaría las venas
Soy tan feliz que te daría mi esperma
y te haría reír
Soy tan feliz que te daría mis penas
y te haría llorar

Soy tan feliz
Soy tan feliz

Que me cortaría las venas
Que me cortaría las venas

Con las imposiciones de los videojuegos que repiten esquemas, temas y fórmulas; con la malversación de las aficiones para convertirlas en modas para la masa; con cambios de perspectiva y de denominación para intentar endiñarnos lo mismo pero con otro nombre; de intentar que traguemos con productos que aluden en nombre pero no en concepción a lo que recordamos; la afiliación indiscriminada cuando una disciplina o un movimiento puede procurar indecorosos beneficios económicos; con el timo de la sonrisa amable y la palmadita en la espalda... todo ello nos hace sentir tan felices que nos cortaríamos las venas. ¿De qué otra manera nos podríamos sentir si nos ofrecen productos como un kit de robótica para ser conectado a un PC y programarlo en MSX-BASIC a través de un intérprete de Windows de Microsoft? ¿Que podemos hacer cuando este kit exhibe sin pudor las siglas de un sistema aún cuando este sistema, como tal, no tiene nada que ver? ¿Que cara poner cuando nos enteramos de que este kit está destinado a uso escolar con el consiguiente seguro ingreso económico?

Manolo Trueno: http://www.manolotrueno.com



El intento de Amstrad por entrar en el mercado de las consolas fue uno de sus mayores fracasos. Hasta tal punto esto afectó a la compañía que determinó su abandono posterior del sector del entretenimiento doméstico. ¿Qué podemos decir de esta poco conocida consola?

GX 4000



Alan Sugar siempre fue un estratega comercial más que notable. Como hombre de negocios, pasó de fundar una modesta compañía de importaciones, la *Alan Sugar Trading Company*, a liderar uno de los gigantes europeos de la informática y electrónica de consumo en la segunda mitad de los años 80 y primera de los 90: el nombre *Amstrad* no resulta desconocido para nadie. La corporación acabó absorbiendo a empresas emblemáticas como *Sinclair* Research, dominando el mercado británico de los microordenadores de 8 bits, y siendo una de las compañías más cotizadas en los circuitos financieros.

Naturalmente, esto no se debe a la suerte tanto como al designio, ya que **Sugar** conocía muy bien el mercado y los productos que había que introducir, y sobre todo, las estrategias para hacerlo con éxito. Puede que algunas de ellas resultaran de una ética dudosa desde el punto de vista del consumidor: *Amstrad* fue quien inauguró la costumbre de lanzar un producto al mercado cuando ya tenía en línea de producción el que lo iba a reemplazar, más avanzado, y al mismo precio.

Pero el éxito general de los movimientos comerciales de **Sugar** se vio empañado en 1990 por un fracaso bastante sonado. Un fracaso que hizo a los directivos de la compañía replantearse su actitud respecto al mercado de los videojuegos y a la postre, modificó la línea comercial de *Amstrad*. Fue el lanzamiento de la *GX4000*, una consola doméstica de videojuegos.

En 1990, el mercado se estaba moviendo muy rápidamente. La era de los 8 *bits* estaba tocando a su fin: *Commodore* y *Atari* estaban pegando muy fuerte con sus series *Amiga* y ST, y el sector de gama baja estaba empezando a ser dominado por las consolas. Las compañías japonesas habían aparecido en el mercado británico con éxito fulgurante; la *NES*, la *Game Gear* y la *Lynx* se vendían en las tiendas, y para colmo *Sega* acababa de anunciar su *Megadrive* a un precio de 190 libras. Las compañías desarrolladoras empezaban a presentar cierta apatía ante los ordenadores domésticos de 8 *bits*.

Competir en este mercado solamente dejaba dos opciones, que estaban claras para **Alan Sugar**: o desarrollar una línea de ordenadores de 16 *bits*, o desarrollar consolas. Pero los costes implicados en la primera opción eran muy altos. La estrategia de Amstrad, que había funcionado muy bien hasta entonces, consistía en el abaratamiento de los costes de producción y una cuidada campaña de marketing. Las máquinas como el *Amiga 500*, con su serie de chips a medida, eran prohibitivamente caras de producir, y realizar una inversión menor no permitiría ser competitivos con una máquina de tan elevado rendimiento. Esto estaba claro, de modo que **Sugar** optó por la segunda vía: producir consolas.



Cartuchos válidos para GX400 y otros sistemas de Amstrad

El problema aquí era competir con los productos que existían. Evidentemente, resultaba impensable mantener los costes bajos si se pretendía lanzar una máquina que tuviera características similares a las ya existentes, de modo que se decidió usar un hardware ya existente y concentrar los esfuerzos en la publicidad: la idea era lanzar un producto británico, de bajo coste, que la gente escogiera debido a su precio y a la popularidad de la marca.

De esa manera, la *GX4000* nació basada en el hardware de los ordenadores Amstrad *CPC+*, idénticos a los vetustos *CPC* pero con un chip gráfico más avanzado. Las características de la consola eran:

- CPU Z80A a 3,3 *MHz*
- 64K *RAM*, 32K *ROM*
- *Chip* gráfico Motorola CRTC 6845 (resolución de 160x200 a 16 colores ó 320x200 a 8 colores)
- *Sprites* por hardware
- Sonido basado en el *chip* AY-3-8910 (3 canales, mono)

Es decir, que se trataba esencialmente de un *CPC 464+* encerrado en una carcasa sin teclado, con cartuchos de 64K, y que usaba joypads como interfaz de usuario.

La campaña de publicidad fue de lo más agresiva, al estilo *Amstrad*. En el número de septiembre de 1990 de *The Games Machine*, una entrevista con *Sugar* anunciaba el lanzamiento de la consola proclamando "vamos a darles fuertes dolores de cabeza a *Sega* y *Nintendo*", y acuerdos con *Ocean* y *U.S.Gold* para producir juegos exclusivos para la misma.

En otoño, la consola se empezó a comercializar en Gran Bretaña, Francia, España y Alemania, a un precio de 99 libras. Su atractivo diseño, sin embar-



Burning Wheels, el juego incluido con la consola

"Fue un fracaso sonado: la consola no ofrecía más de lo que un CPC 464+ tenía, y el formato cartucho hacía los juegos incopiables."

go, no engañaba a nadie: la sofisticación brillaba por su ausencia. Los juegos eran inexistentes. El pack de lanzamiento incluía el *Burning Rubber*, un clon del conocido *Wec Le Mans*, y en las tiendas apenas había más cartuchos. En dos semanas, se vendieron 150 unidades; las previsiones de *Amstrad* habían sido de 2500.

Efectivamente, fue un fracaso sonado: la consola no ofrecía más de lo que un *CPC 464+* tenía, y el formato cartucho hacía los juegos incopiables. Estos cartuchos costaban de 15 a 20 libras, y nunca llegaron a existir más de unos veinte en total, con lo cual nadie se iba a comprar una consola que no tuviera juegos, máxime cuando eran los mismos que se podían jugar en un ordenador de la misma marca.

En noviembre, **Sugar** rebajó el precio de la consola a 60 libras, contrató espacio de escaparate en muchas tiendas y expositores, y trató de invertir bastante dinero en mejorar la imagen de la consola de cara a la campaña navideña, pero no funcionó. Las revistas soltaban alguna puya del estilo "es peor que una *GX4000*". *Computer & Video Games* organizó un concurso en el que regalaban una *GX4000* al lector que escribiera la carta más impresentable.

Esta actitud puede parecer cruel, pero la posición de *Amstrad* en general y la arrogancia de **Alan Sugar** en particular, unido a las tácticas de mercado un tanto rastreras que habían impulsado a *Amstrad* a lo alto, habían generado cierta enemistad con los medios a lo largo de los años, y había más de uno que se regocijaba ante un fracaso comercial.

La producción se paró en diciembre. Este fracaso hizo que **Alan Sugar** decidiera abandonar el sector de los videojuegos y centrarse en la informática profesional y la electrónica de consumo. Por tanto, significó el fin de una era para *Amstrad*. Una era gloriosa, todo hay que decirlo.

Exemptus

"El problema aquí era competir con los productos que existían"

Detalle de la placa

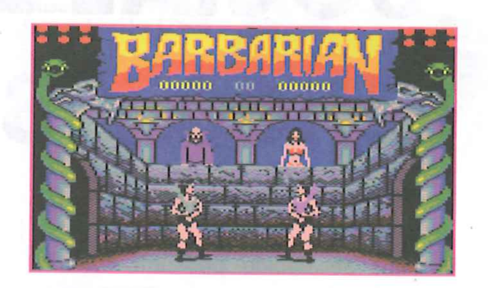
Publicidad española gentileza de amstradmuseum.com

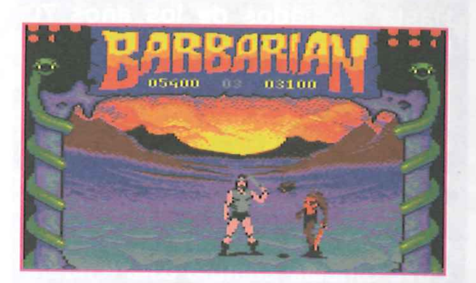
AMSTRAD

BARBARIAN

¿Quién no recuerda el Barbarian, con su estética Conan, sus cabezas rodantes y sus coloristas gráficos? He aquí un juego que marcó una época. Más que un juego, un emblema.

Palace Software no pudo entrar con mejor pie en 1987 en el mundo de los videojuegos: un título que es para muchos símbolo de un género, o de una época incluso. El argumento es sencillo: la princesa **Mariana** ha sido capturada por el malvado **Drax**, quien te reta a una serie de luchas contra sus mejores guerreros para tratar de rescatarla. Los combates son luchas uno contra uno, con una animación espectacular y escenarios muy bien ambientados; con el golpe correcto, podías rebanarle la cabeza a tu oponente y salía un bichejo que se la llevaba a base de patadas...





La publicidad del juego consiguió que se hablara de él antes de estar en las tiendas: el famoso anuncio protagonizado por la modelo **Maria Whittaker** y el actor de TV **Michael van Wijk** (en el que aparecían ciertamente ligeros de ropa) había levantado revuelo, y aunque el juego en sí no presentaba contenido erótico alguno, es indudable que el asunto catapultó la popularidad del mismo.

Las luchas eran con espada, y existía modo de dos jugadores, lo que alargaba la vida del juego; aunque éste no era fácil. Controlar los múltiples movimientos del protagonista requería paciencia y horas de juego. ¿Qué es lo que hace tan diferente a este título? Quizá sean los efectos. Éste es uno de los juegos que hicieron que los no poseedores de un *Amstrad* enviasen a los que lo podían jugar en esta plataforma; las versiones de *C64* y *Spectrum* no son tan efectistas. No era fácil en 1987 tener un juego de lucha donde la ejecución gráfica de los movimientos resultara tan brillante. La música, del genial **Richard Joseph**, ambientaba el escenario perfectamente, y, para qué engañarnos: un juego donde le puedes cortar la cabeza de un tajo al enemigo está condenado a tener éxito.

Éste es el *Barbarian* de *Palace Software*: un juego que mostraba lo que un *Amstrad* podía dar de sí.

Exemptus

"La publicidad del juego consiguió que se hablara de él antes de estar en las tiendas"

Para entender el porqué del logro de un producto, de un ordenador en nuestro caso, muchas veces es necesario mirar atrás y la revista que tienes en tus manos lo hace constantemente. Hasta mediados de los años 70 los ordenadores no habían llegado todavía al alcance del gran público ya que sólo las Universidades y las empresas más avanzadas disfrutaban de sus aplicaciones. La introducción de los ZX80 y ZX81 por parte de Sir Clive Sinclair cambió esta tendencia, llevando a las casas la herramienta del futuro, el ordenador.

EL IMPACTO SOCIAL DEL ZX80 / 81

De hecho, tendríamos que empezar a hablar quizás del *MK14*, el primer microordenador en forma de kit que diseñó **Sinclair** en junio de 1978. Un modelo que tuvo bastante aceptación en el círculo de aficionados a la electrónica, sobre todo gracias a las 40 libras que costaba. Estos técnicos electrónicos amateurs, fueron los primeros compradores de ordenadores por correo y hasta entonces curiosamente en sus casas, sólo daban cabida aparatos de radio y amplificadores. **Sinclair** sentaba las bases para crear una conciencia hacia los ordenadores mucho más próxima y práctica donde empezaban a ser útiles en los hogares.

Las ventas del *MK14* animan a la empresa a producir ordenadores más complejos. Productos similares en los Estados Unidos demostraban que el cliente buscaba en esos momentos un ordenador encerrado en una caja y que tuviera la posibilidad de programarlo en *BASIC*, uno de los lenguajes más extendidos del momento. Así pues, **Sir Clive Sinclair** se decide por una carcasa blanca para encerrar su *ZX80*, pero pesar de las expectativas depositadas en este nuevo proyecto, sólo logró vender 70.000 unidades, un tercio más que el *MK14* que en teoría era un ordenador mucho más complicado de utilizar.

El *ZX80* tenia 1*K*. de memoria y un teclado sensible formado por una membrana. A parte del esfuerzo en intentar reducir el número de componentes, la instalación al *ZX80* de este teclado fue quizás la decisión más difícil de tomar. Aunque el teclado era atractivo, estaba claro que a la larga sería su punto más débil. La gente estaba acostumbrada en esos momentos a los teclados de aspecto más "profesional" y se les hacia muy complicado trabajar con ese tacto. Tengamos en cuenta que la máquina de escribir común era, en esos momentos, la pieza más parecida a un ordenador y este cambio tan radical de concepto costó mucho de asimilar. Debido a ello, fue en esa época cuando el consumidor empieza a tener la sensación de que los ordenadores *Sinclair* están más preparados para entrar, vía cassette, programas comerciales y juegos, que entrar programas directamente a través del teclado. Una fama injusta que continuaría en sus futuros proyectos como el *ZX81* y el *ZX Spectrum*.



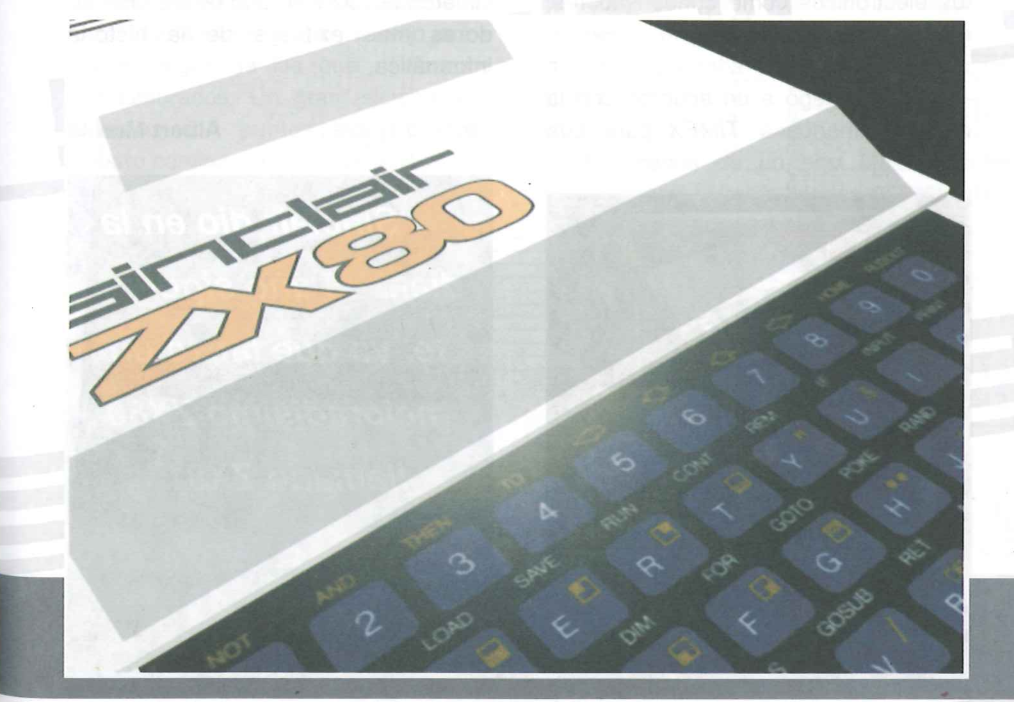
El *ZX81* se hizo, en todos los aspectos, más popular. Un ordenador pequeño y barato que inició la locura de los ordenadores personales, ya que a partir de su lanzamiento, todo el mundo quería tener uno.

El hecho de que el *ZX81* se vendiera mayoritariamente por correo, hizo que fueran sobretodo los adultos los que se hicieran, en un principio, con el producto. Con ello se conseguía que los más pequeños de la familia contactaran tímidamente con el ordenador de papá, y sin quererlo, se empezara a gestar una generación que aprendió a utilizar el ordenador de una manera creativa, divertida y amena debido a que la existencia de los juegos estaba todavía en su primera fase de expansión.

Viendo el inminente auge de los ordenadores, el gobierno británico junto con la televisión británica *BBC* buscaban, en esa época, un ordenador para llevar a cabo su programa de "alfabetización informática". Aunque *Sinclair* era una inmejorable opción, los responsables del proyecto se decantaron por *Acorn* para que diseñara el *BBC Micro*. Fue un duro golpe para **Sir Clive Sinclair** que consideraba su *ZX81* la máquina perfecta para ese proyecto. De todos modos, *Sinclair* luchó para que su ordenador entrara en las vidas de los niños ofertando a las escuelas un interesante pack del *ZX81* más la expansión a 16 k. a un precio inmejorable con la promesa de adquirir también a precio de saldo la impresora que estaban diseñando. 2300 escuelas eligieron esta opción.

El ordenador dejó de ser un objeto extraño para convertirse en una herramienta de trabajo y aprendizaje. De alguna manera, **Sinclair** entró en los corazones de miles de niños haciendo que experimentaran cosas que jamás olvidarían. ¿Fuiste tú uno de ellos?

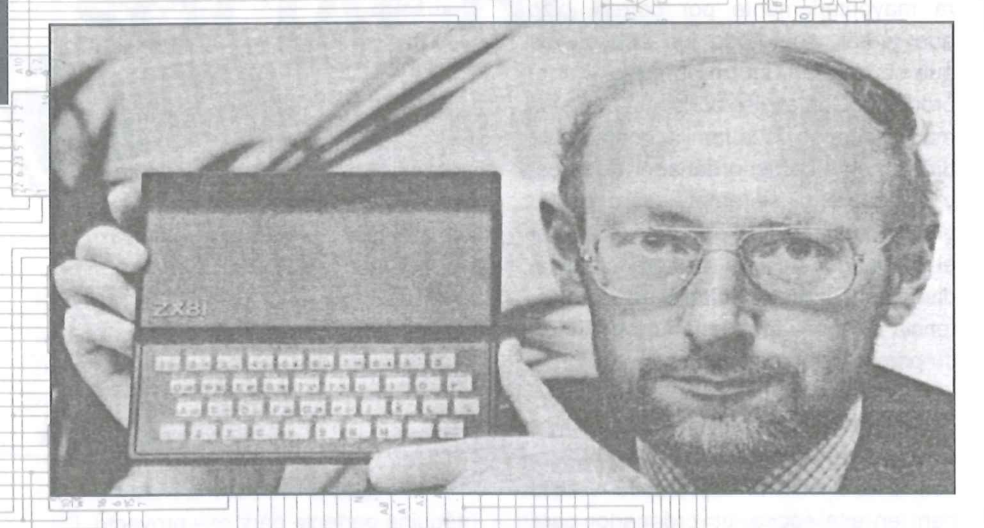
Albert Murillo



"Con el ZX80 se empezó a gestar una generación de niños que aprendió a utilizar el ordenador de una manera creativa."

EL ZX80 / ZX 81

En el momento de su lanzamiento el ZX80 tuvo una gran virtud: convertirse en el ordenador personal más pequeño y más barato del mercado. Para tener estas características, Clive Sinclair, no escatimó en rebajar costes en muchas de sus partes.



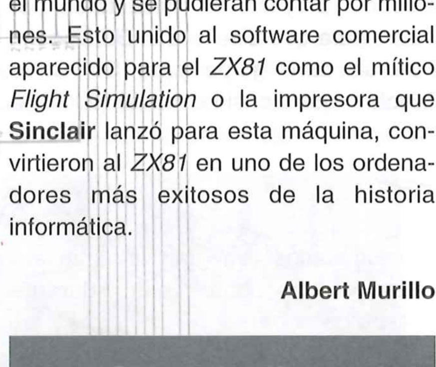
El *ZX80* tenía *1K* de memoria *RAM* ampliable con expansión a *16K* y su *ROM* ocupaba *4K*. que contenían, por una parte, el sistema operativo que controlaba la entrada y salida de datos al televisor y al cassette convencional y, por la otra, el intérprete *BASIC*. El teclado fue donde ese esfuerzo simplificador más se notó ya que constaba de una membrana sensible al tacto y sus teclas carecían por completo de cualquier elemento mecánico.

En 1980, se vendieron 70.000 *ZX80* en su mayor parte en el Reino Unido, aunque también se exportaron en pequeñas cantidades a los Estados Unidos, de todos modos, Sinclair dio en la diana al año siguiente, ya que lanzó un mejoradísimo *ZX80* llamado *ZX81*, un ordenador mucho más popular gracias a sus renovadas posibilidades y a su bajo precio, una tercera parte más barato que el *ZX80* puesto que utilizaba el mismo microprocesador: el *Z80*, pero se ayudaba además de un chip llamado *ULA* que sustituía a 17 *chips* del *ZX80*. Esto hacia que al comparar visualmente las dos placas, el *ZX81* pareciese un ordenador mucho más sencillo que su predecesor pero sin embargo, fuera mucho más potente. Por ejemplo, permitía calcular en coma flotante, lo que abría nuevas posibilidades en ciertos entornos de investigación.

Al igual que el *ZX80*, el *ZX81* se vendía totalmente ensamblado o en forma de *kit*, es decir, el comprador pagaba menos, pero tenía que soldar en la placa el microprocesador *Z80*, la *ROM* (con el doble de capacidad : 8 *K*.), el *chip* (uno o dos) de la memoria *RAM* y la *ULA*, además de todos los elementos electrónicos como condensadores, diodos y resistencias.

Sinclair llegó a un acuerdo con la relojera americana *TIMEX* para que exportara sus *ZX81* en los Estados Unidos ayudando a que las ventas de este ordenador se efectuaran por todo el mundo y se pudieran contar por millones. Esto unido al software comercial aparecido para el *ZX81* como el mítico *Flight Simulation* o la impresora que **Sinclair** lanzó para esta máquina, convirtieron al *ZX81* en uno de los ordenadores más exitosos de la historia informática.

Albert Murillo



ZX81 en formato de Kit listo para montar en su caja original

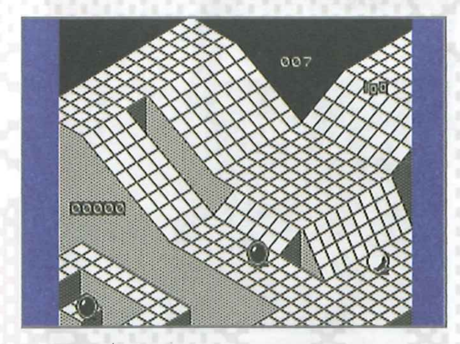
"Sinclair dio en la diana al año siguiente, ya que lanzó un mejoradísimo ZX80 llamado ZX81"

MARBLE MADNESS

Estamos ante un juego que Melbourne House programó en 1986 bajo licencia de Atari Games. El creador, John F. Cain, tenía una dilatada experiencia en títulos para ordenadores de 8 bits. En el Spectrum produjo más de 20 juegos en 5 años y al mismo tiempo trabajó en software para Commodore-64 y Amstrad, siendo "Booty" uno de sus mejores trabajos .

Una de las características del trabajo original de **Mark Cerny** para la versión arcade de *Atari* era, sin lugar a dudas, su aspecto gráfico. Podríamos considerar que era arriesgado aventurarse en una versión para el *Spectrum*, aunque de todas maneras, *Melbourne House* previamente había lanzado un juego similar llamado *Gyroscope*.

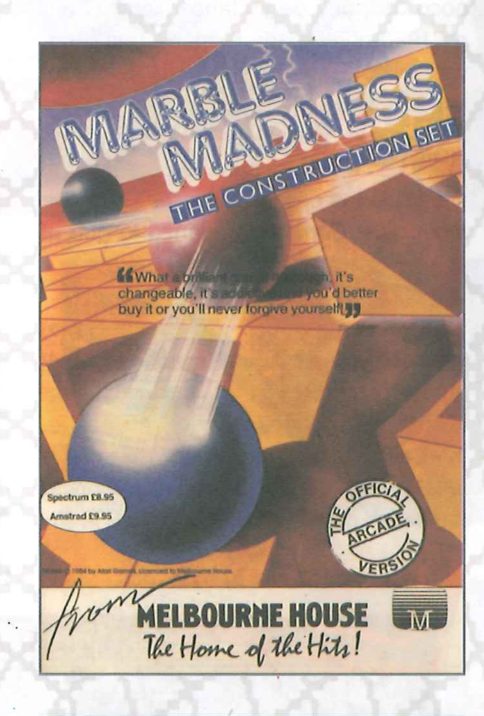
Con "*Marble Madness Construction Set*" **John F. Cain** rizó el rizo de *Gyroscope*, tanto en su rico aspecto gráfico, que recreaba el mundo *3D* del arcade, como en su movimiento e inercia del mármol. Los niveles, aunque no exactos a la recreativa, contenían todos los enemigos de los que estábamos acostumbrados. Un gran aliciente era toparnos con puntos extra durante nuestro camino.



Aunque lo verdaderamente recomendable era crear tu propio mundo con la opción "construction set". Un editor presentado en el mismo juego que contaba con un interface gráfico muy sencillo y potente que permitía, en pocos segundos, personalizar a nuestro gusto todas las características de nuestro nivel. Con un cursor podíamos colocar aceite, plataformas, puentes y todos los elementos que conforman *Marble Madness* hasta que su creación fuera de nuestro agrado. Teníamos la opción "test" para probar antes de salvar cómo nos quedaría la pantalla y una alternativa muy práctica era ver, en todo momento, la cantidad de memoria libre que nos quedaba para construir más pantallas.

En menos de un año *Melbourne House* lanzó "*Marble Madness Deluxe edition*", que era el mismo juego, pero con un editor de pantallas nuevo en su cara B.

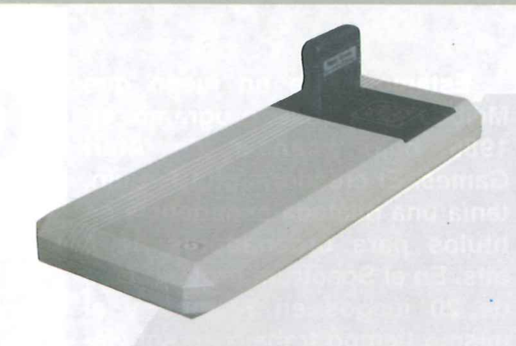
Albert Murillo



" Lo verdaderamente recomendable era crear tu propio mundo con la opción "construction set" "

C64GS

En el Consumer Electronics Show de septiembre de 1990 en Londres, Commodore presentó una máquina inesperada: la C64GS.



Hasta entonces, el *C64* había sido el equipo abanderado de la marca; tanto *Amstrad* como *Sinclair* habían sacado al mercado modelos de *128K*, pero el *C128* nunca tuvo unas ventas serias ni fue publicitado excesivamente, ya que la compañía se dedicó a la línea *Amiga* poco después de su lanzamiento. Pero en 1990 el mercado requería una renovación: las consolas eran el éxito del momento. Baratas, fáciles de usar, y difícilmente pirateables, habían pasado de ser un nicho marginal a amenazar el sector de los ordenadores de 8 *bits*. De modo que *Commodore* lanzó lo que el público demandaba: una consola.

La *C64GS* era un *C64* sin teclado, con una ranura de cartuchos en lo alto y puertos de conexión en la parte trasera y en el lateral: los mismos que en el ordenador (excepto el puerto serie, que falta). El rendimiento gráfico y de sonido era exactamente el mismo, ya que la circuitería no variaba en absoluto: chip de vídeo *VIC-II*, y el mítico *SID* para el audio. La *ROM* normal del *C64* había sido alterada para mostrar una animación indicando cómo apagar una unidad, insertar un cartucho y encenderla. De modo que la única contribución real que presentaba la máquina de cara al usuario eran los cartuchos. *Commodore* nunca escondió la intención de la *C64GS*: existía para que el usuario pudiera insertar un cartucho, encenderla, y ponerse a jugar, olvidándose de sistemas operativos, tiempos de carga, y similares. Las letras *GS* significaban *Game System*, de modo que nadie se llamaba a engaño.

La consola se vendía por 100 libras, y este precio incluía un *joystick* y un cartucho con *International Soccer*, *Fiendish Freddy's Big Top O'Fun*, *Flimbo's Quest* y *Klax*. Naturalmente, las ventajas hubieran sido más evidentes con juegos multicarga como *The Untouchables* o *Turrican*, y la prensa especializada se preguntaba si las posibilidades de almacenamiento de los cartuchos (cuya capacidad podía ser de *512K*) no serviría para eliminar las restricciones de memoria que habían obligado a eliminar algunas criaturas de la conversión del *Golden Axe* a *C64*. Por supuesto, *Commodore* anunció su intención de implicar a las principales casas de software en el desarrollo de cartuchos para la consola que aprovecharan las posibilidades del medio; al menos, *Ocean*, *Mindscape*, *Hewson* y *System 3* se pronunciaron (si bien tímidamente) a favor de tal idea.







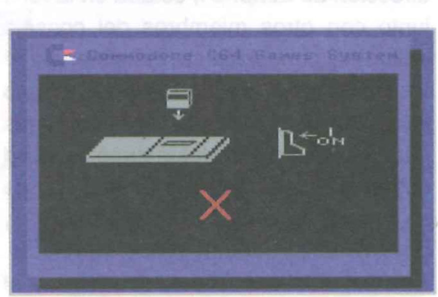
En 1990, parecía lógica la idea de que el mercado se iba a fragmentar en dos secciones: juegos en *CD-ROM* para ordenadores de 16 *bits* en la gama alta y consolas de 8 *bits* en la gama baja. Ésta es la razón de que varias compañías sin previa experiencia en el mundo de las consolas domésticas, *Commodore* y *Amstrad* incluidas, decidieran en 1990 lanzarse de cabeza a competir con *Sega* y *Nintendo*, confiando en que, al menos en Europa, los usuarios confiarían en sus productos por tener ya una base de mercado establecida.

¿Qué ocurrió? Cuestión de precio. Los cartuchos costaban alrededor de 20-25 libras, y nunca salieron más que un par de docenas. El usuario podía jugar a los mismos juegos comprando un *C64* y cargándolos de cinta o disco por mucho menos. Además, *Commodore* apenas realizó campaña para publicitar la *C64GS*: salvo las revistas del sector y los que las seguían con atención, nadie supo de su existencia. Además, el producto curiosamente se vendió sólo en Gran Bretaña, Dinamarca, Alemania y Finlandia. Pasó a ser uno de esos pocos productos que Commodore hizo exclusivos del mercado europeo, al igual que el *C116*, el *C64G* o la unidad de disco *1570* (con el tiempo se ha ido dando a estos productos el jocoso apelativo de *Secret Weapons of Commodore*).



Se fabricaron unas 100000 unidades, de las que se vendieron 17000; además, la tasa de devoluciones por avería fue muy alta. Al cabo de ocho meses, *Commodore* detuvo la producción de la *C64GS* debido a las bajas ventas. Fue una decisión puramente económica, y no debida, como se rumoreó, a que el producto compitiera con la serie *Amiga*, ya que estaban dirigidos a mercados diferentes.

Exemptus

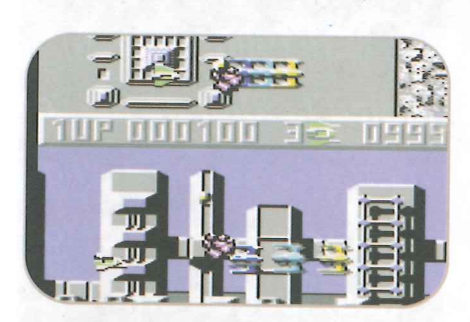


"En 1990, parecía lógica la idea de que el mercado se iba a fragmentar en dos secciones: juegos en CD-ROM para ordenadores y consolas de 8 bits."

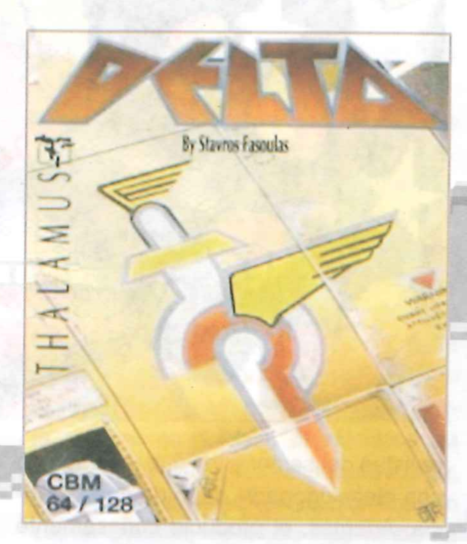
SANXION

Uno de los juegos que más impresión causó en su día a los usuarios de C64 fue Sanxion, de la compañía británica Thalamus. Este juego de acción supuso el debut de su autor, un joven programador llamado Stavros Fasoulas. La combinación de los llamativos gráficos y acción frenética con la magnífica música de Rob Hubbard hizo de este juego un clásico instantáneo y fue referencia de calidad para juegos posteriores. Thalamus es un nombre que les traerá recuerdos a los usuarios veteranos del ordenador de Commodore. ¿Quiénes fueron y qué más hicieron?

En julio de 1986 se celebraba el *Commodore Show* anual. **Roger Kean**, antiguo editor de la revista Crash que había pasado a hacerse cargo de la dirección de *Zzap! 64,* estaba en la feria junto con otros miembros del consejo editorial y conocidos suyos, observando las novedades. Según cuenta el propio **Kean**, un chico desgarbado y con unas gafotas enormes se les acercó al stand con una cinta que contenía un juego de su creación, llamado *Rainbow Warrior*, para ver si le querían echar un vistazo. **Kean** quedó tan impresionado con el juego que inmediatamente llamó a **Andrew Wright** de *Activision*, que estaba en el stand vecino, para que lo viera. El autor era *Stavros Fasoulas*, un finlandés de ascendencia griega, que les miraba desconcertados. Tras ver el juego, *Wright* dijo que podían plantearse el fundar una empresa para comercializarlo. En cuestión de unos días estaba hecho: **Gary Liddon**, **Roger Kean** y **Andrew Wright** habían fundado *Thalamus*, nombre improvisado para la ocasión. Después de que **Fasoulas** firmara el contrato, el nombre del juego se cambió a *Sanxion*, se encargó la música a **Rob Hubbard**, y salió a las tiendas en septiembre.



Sanxion





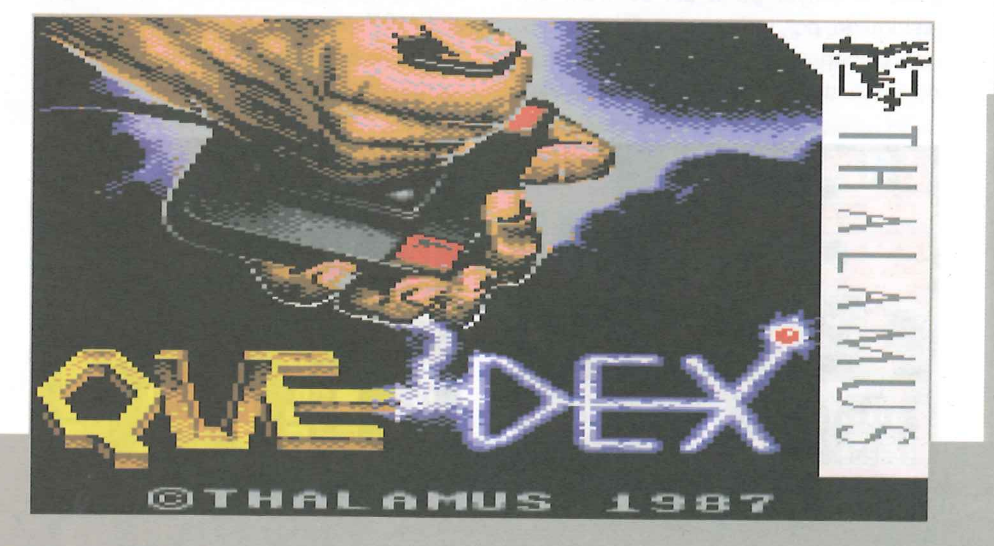
Delta



Sanxion elevó a **Fasoulas** a un cierto estatus de inmediato. El juego usaba una serie de trucos gráficos bastante notables, era rápido, y su característica principal era que la pantalla estaba dividida en dos zonas de acción simultánea: lateral y cenital. En general daba una impresión muy pulida, y los detalles técnicos que presentaban no se habían visto antes nunca en un *C64*. La mecánica era simple: la nave despegaba y llegaba a sendas bases en cada sector; había que destruir todo lo que hubiera por medio. En lugar de jefes de final de fase, existían unos sectores especiales en los que la nave aceleraba sola a una velocidad endiablada y el jugador debía encontrar una serie de barreras, entrando por cada uno de los mínimos huecos existentes en las mismas. Nada fácil.

Este juego era sólo el principio: los impresionados con *Sanxion* tendrían ocasión de asombrarse aún más con *Delta*, el segundo juego de **Fasoulas** (1987). Delta consagró al finlandés como uno de los programadores más sofisticados de la escena del *C64*. Se trataba de otro shoot-'em-up de scroll horizontal, pero resulta difícil decidir si son más impresionantes los detalles técnicos a nivel de gráficos o animación o el sistema de música de carga con remix incorporado de **Rob Hubbard**. Fue un éxito absoluto, e hizo de *Thalamus* un nombre a ser venerado por los aficionados al género.

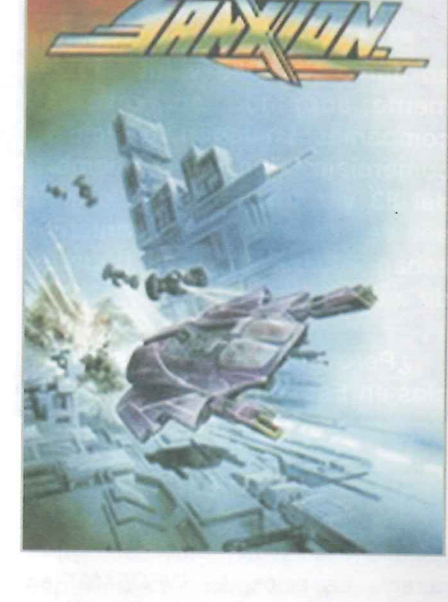
Stavros Fasoulas realizó ese mismo año un tercer juego, llamado *Quedex*; éste supuso un cambio de género. La idea es aquí guiar una bola sobre una superficie llena de obstáculos hasta un objetivo, al estilo de otros juegos como *Bounder*. También es difícil, y su calidad técnica sólo puede calificarse de soberbia.



El servicio militar supuso un paréntesis en la carrera de **Fasoulas**; durante el mismo, *Thalamus* subcontrató el desarrollo de una secuela de *Delta*, finalmente llamada *Armalyte*, al grupo *Cyberdyne Systems* (**Dan Phillips** y **Robin Levy**), quienes hicieron posiblemente uno de los mejores shooters de la historia del *C64*, teniendo poco que envidiar a su antecesor.

La carrera de **Fasoulas** se vio alterada tras su servicio militar, habiendo encontrado otros intereses (como las motos o el culturismo), pero no abandonó la programación, ya que realizó otras incursiones en *Amiga*. Para muchos, *Sanxion* sigue siendo un punto de referencia. Baste decir que **John Romero** declaró que uno de los personajes del *Daikatana*, el **Hechicero Stavros**, se iba a llamar **"Sabikiis"**, pero decidió cambiarle el nombre en honor al legendario programador. Las raíces de la vieja escuela son muy profundas.

Exemptus





Detalle de la portada y la fase de bonus de Sanxion

"Sanxion sigue siendo para muchos un punto de referencia."

EL MSX EN ESPAÑA

El MSX nació como estándar en Junio de 1983 y fue rápidamente adoptado por diversas compañías. En Japón se inició su comercialización en Septiembre del 83 y a finales de su primer año de existencia ya se contabilizaban 600.000 MSX en hogares de todo el Japón.

¿Pero cuales fueron sus inicios en España?

La primera aparición del *MSX* en España y en toda Europa se realiza durante los actos del *INFORMAT* en Mayo de 1984. *Sony* es la primera marca que da a conocer el *MSX* a los usuarios Europeos, con el modelo *HitBit HB55P*, y también la primera en empezar su comercialización en España en la última semana de Septiembre del mismo año.

Para las Navidades de 1984 ya estaban disponibles en nuestro país los modelos *HX-10* de *Toshiba* y el *Spectravideo SVI728*, a los que se añadieron en 1985 el *Philips VG8010, Mitsubishi ML-2000, Sony HB75P* y así hasta 15 modelos de diferentes compañías, llegando en ese primer momento a copar un 35% del mercado de microordenadores.

Desde ese momento, la presencia del *MSX* no haría más que incrementarse paulatinamente en todos los sectores, tanto en empresas gracias a redes como Invescomp de *Spectravideo* (hasta 36 *MSX* en red), en escuelas y hasta fechas muy recientes en los tests médicos para obtener los permisos de conducción.

En 1985, en el *SONIMAG* de Barcelona se presentaron varias novedades como el acuerdo de *Serma* para la importación oficial de productos *Konami* y, por primera vez, los modelos de *MSX2* de *Sony*, *Philips* y *Mitsubishi*, aunque deberíamos esperar hasta Abril del 86 para su comercialización definitiva. Ese primer plantel de modelos de *MSX2* en venta fueron el *VG8235* de *Philips*, el *HB-F500P* de *Sony* y el *SVI738 Spectravideo*.

El software

El *MSX* siempre se caracterizó por ser una máquina potente y extremadamente infrautilizada. En sus primeros años, la mayor parte del software era distribuido por los propios fabricantes, que disponían de un catálogo limitado de productos entre juegos y aplicaciones. Empresas distribuidoras como *Dimension News*, *Discovery* o *Serma* se afanaron a llenar ese vacío y las empresas de software españolas como las conocidas *Topo*, *Dinamic* u *Opera*, empezaron a incluir el *MSX* en sus catálogos. Pero la falta de un organismo que velara por la calidad del software *MSX*, hizo que la mayor parte del software en cinta en lo que a juegos se refiere no aprovechara las capacidades gráficas ni sonoras del *MSX*, siendo en la mayoría de los casos conversiones directas desde el código para *Spectrum*.



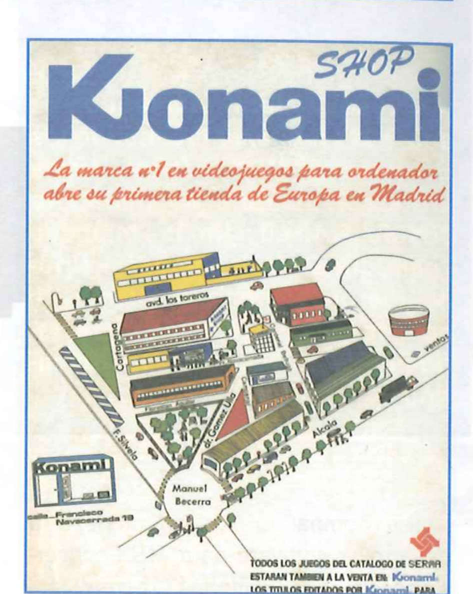
Tan solo el software nipón hacía ademanes de aprovechar la potencia del *MSX*, pero sus programas, importados en formato cartucho, eran muy caros en comparación al software de cinta y para una época en que llegar a pagar 35 o 40 Eur. por un juego no era nada corriente.

Colt36 (Topo, 1987) y DreamOn (Kralizec, 2003). El ayer y hoy de la buena programación española para MSX

M S X







Publicidad aparecida en revistas españolas durante los años 84-86 entre los que destaca el anuncio de la tienda Konami

El declive

El auge del *MSX* tuvo un rápido declive. Su condición de estándar hacía que no existiera un organismo central que coordinara los esfuerzos para promocionar al *MSX* y una vez copado el mercado de hardware, faltaba el suficiente apoyo en el campo del software. En Barcelona, Abril 1986, se celebró una reunión de grandes marcas para fomentar el *MSX* de manera conjunta que no dio los frutos esperados. Muchas no veían cumplidas sus expectativas comerciales con el *MSX1* y no entraron en la segunda generación. Sumado al elevado precio de los modelos de *MSX2* (entre 870 y 750 Eur. en el momento de su lanzamiento), los problemas debido a su falta de compatibilidad con parte del software en cinta existente para la primera generación (debido a la memoria mapeada de los *MSX2*) y la falta generalizada de software de calidad asequible tanto para la *MSX1* como *MSX2*, convirtieron al estándar en un ordenador cada vez menos popular fuera del círculo de sus incondicionales usuarios.

En 1989 el panorama del *MSX* era muy poco prometedor. Todas las revistas especializadas en el estándar habían desaparecido a excepción de *MSXClub*, y el sistema empezaba a ser ignorado sistemáticamente por publicaciones generales y compañías de videojuegos. Este panorama se prolongó hasta Diciembre de 1991, dónde con el cierre de *MSXClub* podemos datar el definitivo abandono comercial del sistema.

Pero el soporte incondicional de sus numerosos usuarios tanto en España como Holanda, Brasil y Japón ha mantenido vivo el *MSX* hasta nuestros días, convirtiéndolo en uno de los sistemas con más vitalidad en la escena vintage.

Skybiasc

> ***"Su condición de estándar hacía que no existiera un organismo central que coordinara los esfuerzos para promocionar al MSX y una vez copado el mercado de hardware, faltaba el suficiente apoyo en el campo del software"***



Dragon MSX 64K. El único MSX fabricado enteramente en España

KONAMI EN EL MSX

Si se hiciera una encuesta sobre la compañía favorita de los usuarios de MSX, KONAMI sería indudablemente la ganadora absoluta, no en vano los famosos "cartuchos" de la compañía nipona fueron siempre sinónimo de calidad y los objetos más preciados en la colección de los usuarios de entonces.



La compañía *Konami* empezó a desarrollar software para *MSX* conversionando sus exitosas recreativas. Clásicos como *Frogger* y *Super Cobra* de 1983 o *JunoFirst*, *Antartic Adventure* o *Athletic Land* (siendo éste el primero de todos) de 1984 fueron algunos de sus primeros títulos. En 1984 aparecerían también los primeros juegos de esta compañía destinados exclusivamente al mercado doméstico como *Comic Bakery* o *Monkey Academy*.

La distribución en España de los primeros juegos de Konami fue a cargo de *Sony* y *Casio*. Estas, eminentemente casas de *Hardware*, potenciaron el lanzamiento de sus respectivos modelos de *MSX* con una colección de juegos en su mayor parte licencias de compañías de *software*. Así pues no podemos extrañarnos de ver circular cartuchos *Hyper Olympics* bajo el sello de *Sony* o *Yie-Ar KungFu* bajo el de *Casio*. Pero no sería hasta 1986 que gracias a un acuerdo con *SERMA* empezaría la distribución oficial de los productos *Konami* en España. Esto llevaría a una fructífera relación que culminaría en ese mismo año con la apertura de una tienda oficial *Konami* en Madrid (*Konami Shop*, en la calle Francisco Navacerrada. Cerró en 1988), pero que desgraciadamente para los usuarios de *MSX* se vino abajo en 1989 con la quiebra de *SERMA* como distribuidora. De esta forma, se cortaba la única vía de importación autorizada de software *Konami*, llegando posteriormente sólo a través de importaciones individuales (grandes superficies, *LASP*, *Mannhatan Transfer*,...), justo en el momento en que el estándar empezaba su declive.

En Japón, pero, *Konami* - que no se limitaba al *MSX*- seguía liderando las ventas. Aunque no se prodigó en juegos para la segunda generación de la misma manera que lo había hecho con la primera, sus juegos mantenían un elevado estándar. No en vano muchas de las sagas míticas de esta compañía tuvieron su origen en el *MSX*, como *Castlevania* (*Vampire Killer* -1986), *Metal Gear* (*Metal Gear* -1987, Solid Snake -1990) o *Snatcher* (*Snatcher* -1988, *SD Snatcher* -1990), siendo *SD Snatcher* el último juego *Konami* para *MSX* y un RPG humorístico en un mundo de clara influencia *Blade Runner* que autoparodiaba al anterior éxito de la compañía.

Cartuchos

El soporte por excelencia de los juegos de *Konami* en *MSX* ha sido siempre el cartucho. Usando *ROMS* de *8K's*, podemos encontrar juegos tanto de 8 (*Frogger*), como de 16 o 32 *K's*, y posteriormente los conocidos como *MegaRoms*, con más de 128*K's* (*Nemesis*). Pero no solo ofrecían un excelente medio de ofrecer juegos de ese tamaño de forma práctica para el usuario (sin los usuales tiempos de carga desde cinta o disketes), si no que Konami hizo uso extensivos de la posibilidad de incorporar chips adicionales, desde la *SRAM* del *GameMaster 2* a los populares *chips* de sonido *SCC* y *SCC+*, siendo el primero *Nemesis 2* (1987), o una *D/A* de 8*bits* para síntesis de sonidos en *Syntethizer* y en *Majutsushi*.

Aunque *Konami* sacó algunos programas en diskete (*Game Collection*, *Snatcher*, *SD Snatcher*,...) y hasta un juego en *Laserdisc* para *MSX Pioneer PX-7* (*Badlands*), en los cartuchos encontramos los signos de la excelente relación que mantenía *Konami* con sus usuarios. No solo lanzó los cartuchos *Game Master*, que ampliaban las posibilidades de los juegos de la compañía permitiendo trucos, grabar partidas, puntuaciones o pantallas; o parodió sus propios éxitos con claros guiños al aficionado incondicional como en *SD Snatcher* o *Parodius*; si no que agradecía la fidelidad del jugador para con la compañía con una serie de trucos que se activaban al insertar combinaciones de 2 juegos diferentes en las 2 ranuras de cartuchos del *MSX* (de forma similar a lo que tiempo después hizo *Lobotomy* para *Saturn*)

Así podíamos escoger todos los circuitos del *F1 Spirit*, o jugar al *Nemesis* con el pingüino *Pentaro* en vez de con nuestra nave o reponer la vida de los protagonistas de *Maze of Galious*. Pero además, el uso de una determinada combinación era la única manera de acceder a la última fase del juego *Nemesis 2* y terminarlo con el final "bueno". Final reservado solo para los poseedores de *Nemesis 2* y *Salamander*, y una muestra evidente de la forma con la que *Konami* llegaba a congraciarse con su público.

Con todo esto, no es de extrañar que *Konami* sea una de las compañías más queridas para los usuarios de *MSX* y del resto de sistemas.

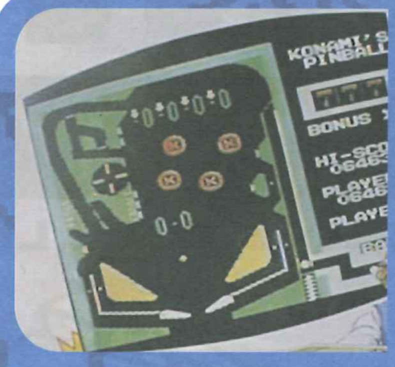
Skyblasc











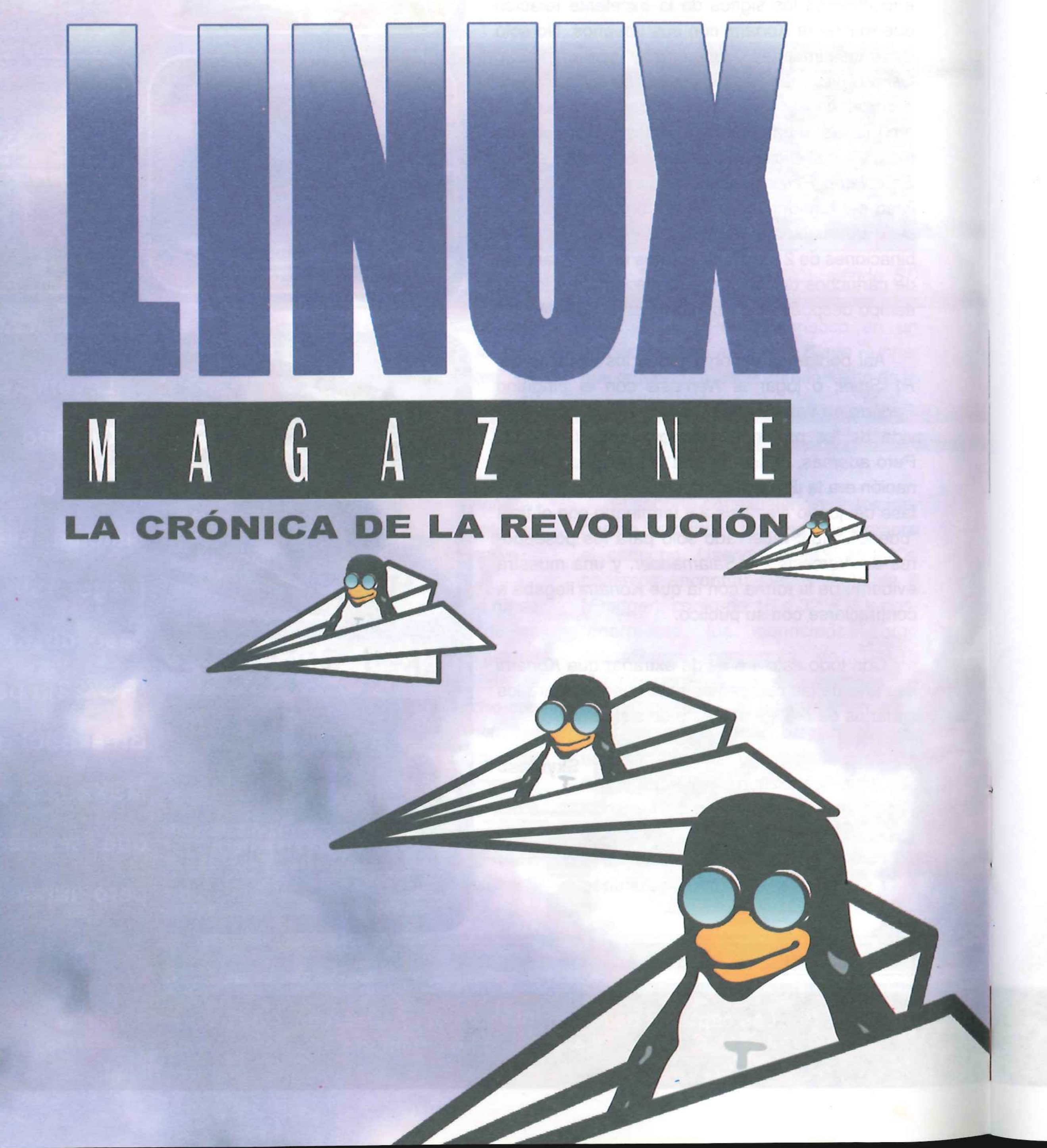


Leyendas....

Cuando una compañía cesa el desarrollo para un sistema, siempre quedan juegos sin salir. En el caso de Konami, Pinball (RC722) para MSX1 y BreakShot (RC756) para MSX2 son juegos de los que se tiene referencia pero nunca salieron.

Las capturas de la esquina superior pertenecen a los juegos: Badlands para Laserdisc MSX; Yie-Ar Kung Fu y Penguin Adventure para MSX1; Kings Valley2 para MSX2 . En la página anterior: Detalle de Nemesis2 para MSX1

Algo más que pingüinos y códigos



Computer EXchange

" WE BUY, WE SELL "

El día 10 de noviembre CEX abrió sus puertas (siglas de Computer Exchange) en el céntrico barrio de Sant Antoni en Barcelona. CEX es una de las más importantes cadenas de tiendas en nuevas tendencias electrónicas, en la actualidad cuenta con 11 establecimientos y alguno más en proceso de apertura por toda la geografía del Reino Unido.



CEX Barcelona quiere transmitir la misma sensación que tiene un usuario al entrar en cualquier tienda de las islas británicas y esa impresión es la de encontrarse ante un comercio que le atiendan de una forma directa, profesional y dando una mayor importancia al mercado de segunda mano en todas sus vertientes, compra, venta y cambio. Los sistemas actuales de videojuegos (tanto en formato hardware como software), Sony Playstation 1&2, Nintendo Game Cube, Game-Boy, Microsoft X-Box y PCDrom parten como productos estrella junto a teléfonos móviles, PDA´s, reproductores de MP3, cámaras digitales y componentes compatibles con ordenadores (tarjetas gráficas, memorias, discos duros, CPU´s, etc, etc). Todos los productos que vende CEX cuentan con una año de garantía y a la hora de comprar no solo pagan al

contado sino también los mejores precios del sector. Para satisfacer a los más exigentes CEX importa desde Inglaterra aquellos productos en versión PAL que por motivos de distribución no han llegado a nuestras fronteras, esto hace que el catalogo de novedades expuesto en la tienda sea impresionante.

Muchos de vosotros que hayáis viajado a Londres y visitado la CEX situada en el número 32 de la calle Rathbone Place (cerca de Tottenham Court Road y Oxford Street) recordaréis que tiene una excelente planta baja llena de material retro y de importación. Por el momento CEX Barcelona no cuenta con esos productos pero todo depende de vosotros, si demandáis dicho material o no. Desde estas páginas animo a todos los coleccionistas a ello y no olvidéis visitarla en la calle Floridablanca 148 muy cerca de la Ronda Sant Antoni. Para los que no vivan en la ciudad condal a partir del próximo año CEX se expandirá por el resto de ciudades más importantes como Madrid, Valencia, Bilbao o Sevilla.

Manjimaru

"CEX importa desde Inglaterra aquellos productos en versión PAL que por motivos de distribución no han llegado a nuestras frontera"

Empecemos con una somera pero a la vez intensa introducción cronológica para presentar una de las consolas de concepción más bizarra que se han hecho nunca, la Atari XE Game System, también conocida como XEGS.

XEGS

1978 - *Atari* lanza al mercado sus ordenadores de 8 *bits*, *Atari400* y *Atari800*. Con un *6502C* a 1.79*Mhz* a modo de unidad central, *GTIA* para los gráficos y *POKEY* para el sonido de cuatro canales, 16K de *RAM* en el modelo 400 y 48*K* en el modelo 800.

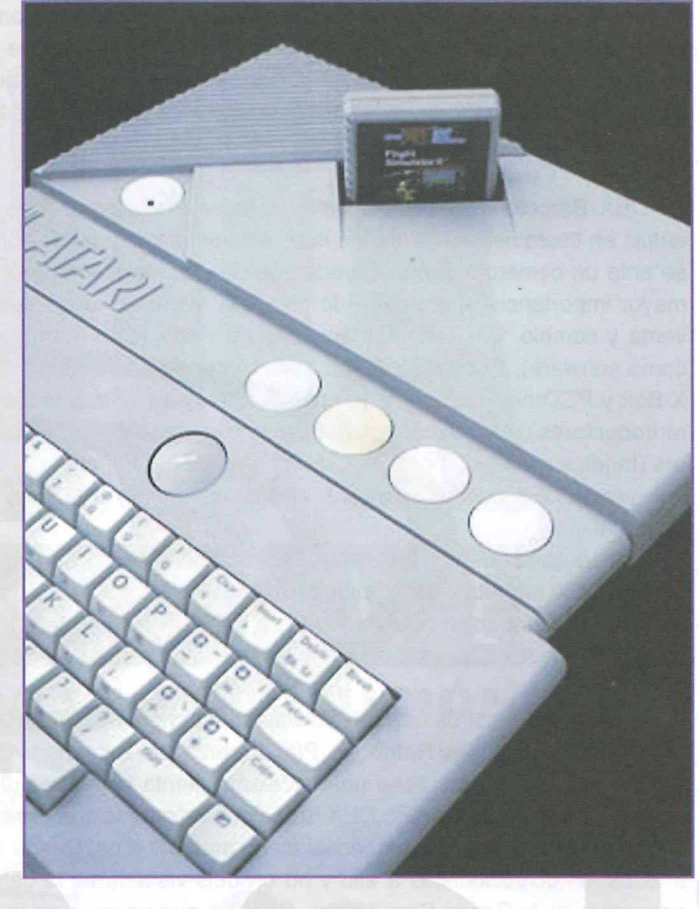
1983 - *Atari* lanza al mercado sus ordenadores de serie *XL* (*eXtended Line*), básicamente los modelos de 1978 pero con más *RAM*. A destacar el modelo *600XL* con 16*K* y el modelo *800XL* con 64*K* de *RAM*.

1985 - *Atari* lanza al mercado sus ordenadores de serie *XE* (*XL Enhanced*), de nuevo básicamente una remodelación estética de los modelos de 1983, que a su vez era remodelaciones de los modelos de 1978. El modelo *65XE* con 64*K* y el modelo *130XE* con 128*K* de *RAM*.

1987 - *Atari* lanza al mercado su cónsola *XEGS* (*XL Enhanced Game System*, que a su vez sería *eXtended Line Enhanced Game System*), de 64*K* de *RAM*.

Aunque básicamente todas las máquinas son internamente iguales, con las mismas capacidades técnicas, cada elemento de la escala evolutiva incorpora alguna susceptible mejora pero no lo suficiente como para sorprender o ser destacada.

En más de una ocasión se sugiere que *Atari* decidió producir la *XEGS* para competir directamente con la *NES* de *Nintendo*, que apenas un año antes, en 1986 ya había desembarcado en USA y empezaba a extenderse peligrosamente. La cronología del equipo de I+D y la mentalidad del presidente de *Atari* por esos tiempo, **Jack Tramiel**, nos decantan hacia otra hipótesis.









Después del fiasco de la consola *Atari5200*, en 1983 *Atari* recibe la propuesta de *Nintendo* para distribuir fuera de Japón y a nivel mundial su recién creada cónsola *Famicom* (*FAMIly COMputer*). *Atari* sigue siendo un enorme referente y en *Nintendo* se recibe la noticia de la aceptación del gran americano con enorme gratitud y descorches de botellas de champaña por el negocio que se aproxima.

Justo en ese momento *Coleco* lanza al mercado su ordenador *ADAM*, incluyendo como juego estrella *Donkey Kong*. El problema era que mientras *Coleco* había adquirido los derechos de distribución del juego para consolas, *Atari* tenía los derechos para distribuirlo en ordenadores. El punto a destacar es que *ADAM* era un ordenador externo a una consola, o dicho de otra manera, *ADAM* se podría considerar un complemento que convertía a la consola *Colecovision* en un ordenador doméstico, así que, apurando, se podría decir que el *Donkey Kong* era en realidad un juego de consola.



En *Atari* se sintieron muy molestos por el caso *Donkey Kong*, acusaron a *Nintendo* de estafa e incumplimiento de contrato y la llevaron a juicio. En *Nintendo* intentaron solucionar el problema y amainar las aguas llegando a un acuerdo con *Coleco* pero ya era demasiado tarde, en tan sólo un mes que duró la trifulca, *Atari* ya no quería saber nada de los japoneses. Un nombre para el amargo recuerdo: **Ray Kassar**, presidente de *Atari* en 1983, el hombre que dijo no a *Nintendo*.

"Un nombre para el amargo recuerdo: Ray Kassar, presidente de Atari en 1983, el hombre que dijo no a Nintendo"

En 1984 salió la cónsola *Atari7800*, con juegos propios y compatible con los de *VCS2600*, por el curso natural de la compañía que quería continuar en su producción de máquinas relacionadas con los videojuegos.

En 1985 llega el nuevo presidente, la segunda bestia negra de *Atari*, **Jack Tramiel**, superviviente del campo de concentración de Auswitch y con la desagradable experiencia haber sido paciente del mismísimo doctor **Joseph Mengele**. Recién salido de la dirección de *Commodore* y habiendo participado activamente en la concepción del proyecto Lorraine (más tarde conocido como *Amiga*), toma las riendas y azuza el desarrollo de una nueva gama de ordenadores de 16 *bits*. Sabe que en *Commodore* trabajan sobre el tema y su nueva compañía, *Atari*, no puede quedarse atrás en la carrera. Para ello necesita capital y relanza la gama de ordenadores de 8 *bits* (la serie *XE* comentada anteriormente), pone empeño en la continuación de desarrollos de juegos para *2600* y *7800*, e incluso propone la publicación de una versión revisitada de la *VCS2600*, la *VCS2600 Jr*, de exactas características internas pero de estética exterior más modesta y más económica.

En 1986 *Nintendo* y *SEGA* ya campan a sus anchas por USA con sus *NES* (*Nintendo Entertainment System*) y *SMS* (*Sega Master System*) respectivamente. **Jack Tramiel**, que es consciente de que las consolas de *Atari* no pueden competir con las recién llegadas, prefiere invertir tiempo y dinero en el terreno aún virgen de los ordenadores de 16 *bits*, así que aprovecha el tirón y lanza al mercado la incomprensible *XEGS* para recoger las pocas migajas que el frenesí consolero pudiera reportar.

Atari no se esfuerza mucho ni para desarrollar la nueva máquina ni para disimular sus intenciones. Al precio de $150 el usuario adquiría una *XEGS* con el juego *Missile Command* en *ROM*, un *joystick* y un reproductor de cassettes. Adicionalmente tenía la disponibilidad de adquirir una ligth-gun que incluía el juego *Bug-Hunt* y toda una serie de periféricos que resultaban ser el mismo perro pero con distinto collar: joysticks de color a juego con la *XEGS* que resultaban ser los mismos *CX40* de la *AtariVCS*, reproductores de cassette y unidades de disco de color a juego con la *XEGS* pero que resultaban ser los mismos que ya existían para las gamas *XL* y *XE*; una lista considerable de juegos donde buena parte de ellos no eran más que los títulos ya aparecidos desde 1978 pero con diferente packaging y distinto color de carcasa. Y lo más incomprensible para el público: un teclado que convertía a la *XEGS* en un *65XE*.

El aspecto externo de la *XEGS* era sobrio y elegante pero infantil al mismo tiempo: un simple rectángulo con rejillas de respiración, ranura para insertar el cartucho en diagonal, entradas de periféricos en la parte trasera, dos puertos de *joytick* en la parte derecha y un puerto para conectar el teclado en la parte izquierda, estos tres últimos dispuestos también de forma oblicua. Para aderezar el diseño, cinco enormes botones circulares de tonos pastel hacían las funciones de encendido, reset, y opciones de juego que ya incluían los ordenadores de la gama *XL*.

Aún con todo, la *XEGS* no es mala máquina, como tampoco lo son los ordenadores de 8 *bits* de *Atari*, solamente que no podía competir de ninguna manera con *Nintendo* o con *Sega*. Tenemos un producto de la recién estrenada Era **Jack Tramiel**, el Genhis Khan de los negocios.

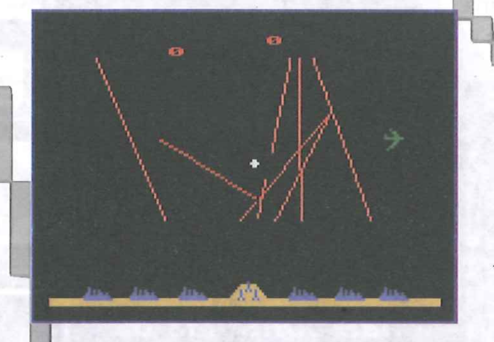
S.T.A.R.

"La XEGS es una de las consolas de concepción más bizarra que se han hecho nunca."

MISSILE COMMAND

Juegos específicos para la Atari XEGS se pueden contar con los dedos de la mano de un yakuza. Aparecieron pocos porque la consola ya disponía de una rica herencia de software de las series de ordenadores XL y XE. Usual era el lavado de cara de un cartucho aparecido para la serie XL, luego se reeditaba para XE y, finalmente, se volvía a reeditar para XEGS.

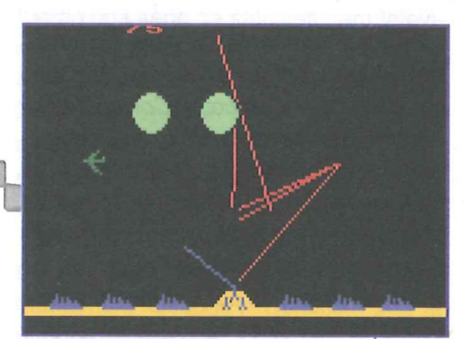
En el caso de la *XEGS* se decidió incluir en *ROM* un juego, de forma que el comprador ya podía disfrutar de la consola sin necesidad de adquirir obligatoriamente uno adicional. El elegido fue un port de la recreativa diseñada por **Dave Theurer** en 1980, un juego programado originalmente en la consola *Atari5200* en 1981 por **Rob Zdybel** y que había aparecido anteriormente, ligeramente modificado, en formato cartucho para la serie de ordenadores *XL*: *Missile Command.*



El argumento era tan efectista como rabiosamente contemporáneo para la época: evitar que seis de nuestras ciudades sean aniquiladas por el ataque de bombarderos, cohetes teledirigidos y satélites armados, los cuales nos sacuden con una lluvia incesante de missíles que deberemos destruir interceptándolos con nuestras armas. No obstante, aunque la trama nos da a entender que estamos defendiendo ciudades de un ataque nuclear (el final de juego se notifica con un terrorífico THE END en vez del habitual GAME OVER) el manual de instrucciones nos informa que estamos en el año 2203 en las colonias espaciales del planeta **Zardon**, rico en minerales y metales preciosos, y estamos siendo invadidos por los desalmados del planeta **Krytolia**, a los cuales hemos estado ayudando durante décadas para sacarlos de la pobreza y proveerles de un próspero y necesitado desarrollo. Pero, ¡ah! malditos! han estado utilizando nuestra ayuda para fabricar armas de destrucción masiva para destruirnos y adueñarse de nuestro generoso planeta. Ironías del destino, este argumento ahora nos vuelve a parecer efectista y rabiosamente actual...

Las diferencias con la recreativa original son sutiles y no merman un ápice su jugabilidad. De tres bases lanza-missíles pasamos a disponer una de sola, de gráficos más definidos y coloristas pasamos a tenerlos más conceptuales y simplistas, el control por trackball pasa a ser por *joystick*. Todo el resto, con permiso de la fidelidad al apartado sonoro y complementos gráficos, hacen de la versión *XEGS* de *Missile Command* un muy buen juego. Ahora bien ¿Sería adecuado incluir en una consola de 1987 un juego original de 1980, un juego con siete años de antigüedad? Pues no mucho, para qué engañarnos.

S.T.A.R.



"Un terrorífico THE END anunciaba el fin de nuestra civilización"

Las primeras consolas de los años 70 fueron bastante distintas de los diseños de hoy en día. A veces, radicalmente distintas. Algunas de las ideas innovadoras que trajeron fueron adoptadas y otras no se volvieron a ver.

TELSTAR ARCADE

Ralph Baer no sólo inventó la *Magnavox Odyssey*, como contamos en el número anterior. A lo largo de los años 70 e inicios de los 80 tuvo ocasión de trabajar en otros proyectos. La división de ingeniería de *Sanders Associates*, a su cargo, resultó subcontratada por *Coleco* en 1977 para llevar el diseño de algunos nuevos productos, consolas de videojuegos entre ellos.

La más reseñable de ellas fue precisamente el primer producto diseñado por **Baer** para *Coleco*: la *Coleco Telstar Arcade*. Esta consola tiene varias características particulares, entre ellas su arriesgado diseño: tenía una forma de pirámide triangular truncada, con volante y palanca de marchas en uno de los lados, dos pistolas ópticas incorporadas en sendos bolsillos laterales en otro, y controles analógicos en el tercero, rematado todo por una bahía en lo alto donde se insertaban cartuchos de forma triangular. La consola estaba pensada para permitir tres tipos de juegos: de conducción (de ahí el volante y cambio de marchas), de tipo *Pong* (controles analógicos) y de disparo (las pistolas). No tenía mandos externos, sino que se usaban los mandos incorporados a la consola. El tema de los distintos controles fue muy vanguardista, ya que en 1977 la casi totalidad de los juegos se manejaban con joystick o mandos rotativos. Los cartuchos, aparte de su forma, tenían la también inusitada característica de encajar horizontalmente en la consola, en lugar de ir verticalmente en una ranura.

Por si fuera poco, la *Telstar Arcade* fue de los primeros sistemas en utilizar cartuchos intercambiables con chips dedicados. Cada cartucho contenía un integrado *MOS-7600* con una memoria *ROM* de *1K*, suficiente para contener la lógica de los juegos, junto con la circuitería necesaria para procesar los cuadros de vídeo. Es notable que cada cartucho contenía un *chip* programado a medida para el vídeo en lugar de depender de circuitos comunes en la unidad base, cosa muy inusual; cada uno de ellos se comportaba como un microcontrolador independiente.

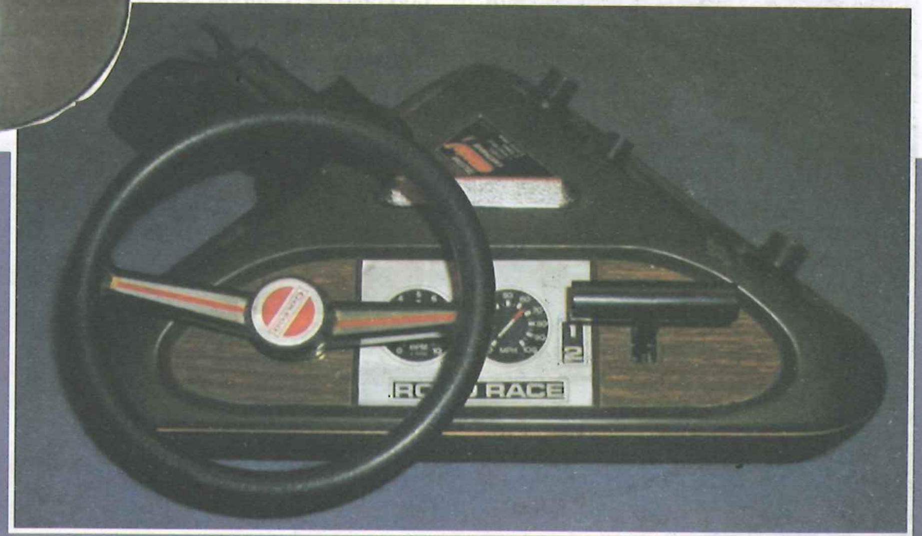
El sistema estaba previsto para su salida en las navidades de 1977. Ciertos retrasos con la compañía encargada de la línea de montaje hicieron que no se viera en las tiendas hasta marzo de 1978, sin embargo. El retraso y la pérdida de la temporada de Navidades se reveló crucial, porque en esos meses la consola tenia serios rivales: la *Fairchild Channel F*, la *Atari 2600*, la *Odyssey-2 / Philips Videopac G-7000* (también comentada en el número 1 de **Retro Games**), o la *Bally Professional Arcade* (más conocida posteriormente como *Astrocade*) eran competidores muy fuertes que aprovechaban también la idea de los cartuchos intercambiables; el mercado estaba muy fragmentado, y *Coleco* perdió la ventaja que hubiera podido tener por cuota de mercado al no aparecer primero. La compañía solamente produjo 4 cartuchos para la *Telstar Arcade*, antes de tener que parar la producción de más de un millón de unidades debido a las escasas ventas. Las pérdidas económicas fueron del orden de los 23 millones de dólares, lo cual supuso el gran primer revés económico para la compañía. No se recuperaría del bache hasta unos años después, con la *Colecovision*.

El nombre *Telstar* viene de la semejanza de forma de la consola con un satélite de comunicaciones. Los *Telstar* fueron una serie de satélites para televisión fabricados por *AT&T*, el primero de los cuales fue lanzado en 1962. Desde luego, no resulta difícil encontrar el parecido en este caso particular, aunque *Coleco* tenía una gama muy amplia de consolas llamadas *Telstar*, desde 1976: las Classic, Alpha, Colormatic, Regent, Sportsman, Combat, Colortron, Marksman, Galaxy y Gemini. Pero la más emblemática y particular sigue siendo la *Telstar Arcade*. Después de todo, fue diseñada por uno de los padres de los videojuegos.

Exemptus



"La Telstar Arcade fue de los primeros sistemas en utilizar cartuchos intercambables con chips dedicados"



La Master System o Mark III es la consola 8 bits de Sega más popular, sobretodo en Europa, donde pudo hacer frente a la hegemonía mundial que Nintendo ejercía con la NES en los USA y Japón.

MASTER SYSTEM MARK III

A mediados de Julio de 1983, *Sega* lanza al mercado domestico japonés la consola *SG-1000*, con un precio que ronda los 29.800¥ y 3000¥ los juegos. Su sistema se basa en un procesador *NEC-780*, un clon del *Zilog* Z80A-3,58*MHz*. Ese mismo año *SEGA* lanza los ordenadores *SC-3000 / SC-3000H*, evolución de la *SG-1000* y totalmente compatibles. En 1985 empieza la distribución en Asia y Australia de la *SG-1000* (bajo el nombre *Grandstand*) de la mano de **John Sands** y en 1986 lo hace en Nueva Zelanda la compañía *Grandstand Leisure Ltd.*

En 1984 *SEGA* lanza *Othello Multi Vision FG-1000 / FG-2000*. Su precio es de 19.800¥, y traen como novedad el juego Othello grabado en la memoria de la consola y el *joystick* en la propia carcasa. En otoño de 1985 se lanza SEGA *SG-1000 II* (*Mark II*), digamos que la primera apuesta seria de *SEGA* para ámbito domestico y que sigue la línea de compatibilidad de todas las 8 *bits*, aunque al no tener entrada para tarjetas necesitaba el cartucho *Card Catcher* para usar las *My Card*. También podía usar el teclado *SK-1100* o la gama de *joystick* como los *SJ-300* o el *SH-400* que incorporaba un volante y cambio manual.

Nintendo Entertainment System pega con fuerza en el mercado consolero en el momento que se presenta la flamante *SEGA Mark-III (Master System)*, pero la política de contratos exclusivistas de *Nintendo*, que obliga a toda compañía que trabaje en su sistema a no trabajar en ningún otro, lleva a *SEGA* a crear equipos de desarrollo internos: Estamos hablando del nacimiento de *AM*.

La *Mark III* incorpora un *Zilog Z80A* de *4 MHz*, puede poner 64 *sprites* en pantalla y en la versión japonesa se puede adaptarle el *FM SOUND UNIT* con *chip* de *Yamaha 2413 FM* capaz de reproducir 15 instrumentos sintetizados. Presenta entrada para cartuchos y tarjetas (*Syscam Card*) y es compatible con todo el software aparecido anteriormente. Como nuevos periféricos tenemos el *Touch tablet* una tabla de dibujo, el *Telecon Pack* para conectar la consola al televisor sin cables, unas revolucionarias gafas *3D*, una pistola o el *BH-400*: un *joystick* con manillar para juegos como *Hang-On*.

En Octubre de 1987 *SEGA* lanza un nuevo modelo de *MarkIII* (*Master System 1*) en Japón con el *FM PACK* internamente. Este modelo se lanzó en todo el mundo 1 año antes sin el *FM SOUND*.

SEGA MASTER SYSTEM

La *SEGA Master System* salió al mercado americano en Junio de 1986 (1 año y 3 meses antes que en Japón). Fue la primera consola de *SEGA* oficialmente en lanzarse en todo el mundo alcanzando excelentes ventas los primeros meses. Podía utilizar cartuchos o tarjetas al igual que lo hacia *Mark III*. Juegos como *Out Run*, *Hang-On*, *After Burner*, *Alex Kidd in Miracle World* o *Shinobi*, provenientes de los arcades de *SEGA*, se podían jugar en la *Master System*.





La compañía *Nintendo* estaba entrando en los hogares americanos con fuerza, gracias a su consola *NES* de 8 *bits*. Eso y las abusivas cláusulas que obligaba a firmar a las *third-parties* que desarrollaban para su consola, hizo que pronto la diferencia entre las dos fuera insalvable. **Hayao Nakayama** (Presidente de *SEGA* en esa época) cansado de gastar dinero y recursos en vano, firma un acuerdo con una juguetería Americana "*TONKA TOYS*" para que esta se encargue de la distribución en los EEUU. *TONKA* consiguió que dos compañías desarrollaran (*Activision* y *Parker Brothers*) pero esto fue insuficiente, *Nintendo* vendía sin parar y su consola ya llevaba cerca de 30 millones solo en estados unidos.

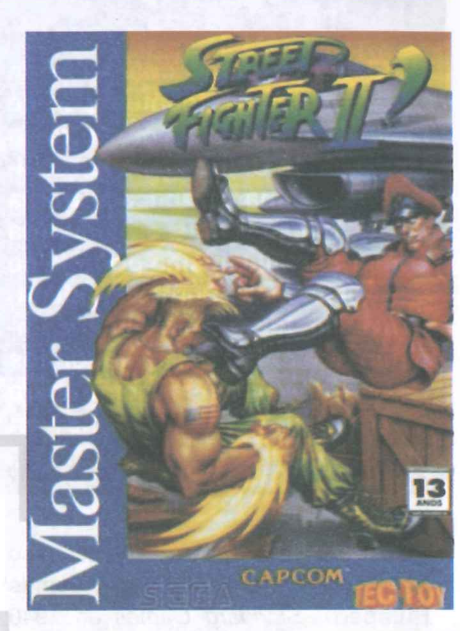
Unos años después *SEGA* volvió a tomar las riendas en los estados unidos comprando nuevamente los derechos a "*TONKA TOYS*" y lanza la *Master System II*, mucho más barata, pequeña, redondeada y sin entrada para tarjetas, solo cartuchos. El éxito fue escaso ya que ese mismo año 1990 *SEGA* revolucionó el mercado americano con su *Genesis* de 16 *bits* (*Megadrive* en Europa).



En Europa, Australia y Brasil, el reinado lo llevó *Master System.* Consiguió el apoyo de diversas compañías como: *Absolute*, *Activision*, *Acclaim*, *Core*, *Codemasters*, *Domark*, *Flying Edge*, *Image Works*, *Sony Imagesoft*, *TecMagik*, *Tengen* (una división de *Atari games*), *U.S Gold* y *Virgin*. Este fue el motivo que llevo a *SEGA* a abrir una oficina en Europa, reconociendo que era el tercer mercado más importante.

En Brasil salieron nuevas versiones de la consola, *TEC TOY* se encargo de distribuir la *Master System III*, la súper Compact y de sacar juegos como el *Street Fighter II* traducidos al portugués.

Yukidaruma





Gafas 3D, Sonic, SF2 distribuido en Brasil por TEC-TOY, Master System II y WonderBoy 3

FICHA TÉCNICA

- CPU = Z-80 3.56MHz
- Resolución = 256x192
- ROM = 128 K
- RAM = 8 K
- VRAM = 16 K
- Paleta de colores = 64
- Colores en pantalla = 16
- Sprites = 256
- Sonido = 3 canales

SG-1000

SC-3000

MARK - II

SG-2000

OTHELLO MULTIVISION FG-1000

MARK - III

MASTER SYSTEM



"En Europa, Australia y Brasil, el reinado lo llevó Master System"

Los orígenes de SEGA

El origen como compañía de SEGA, el actual gigante nipón de los Videojuegos, se encuentra en los Estados Unidos y es el resultado de la una complicada trama de fusiones, ventas e incluso la compra de ella misma por una de sus divisiones. Pero en definitiva, es la historia de una compañía que encontró en Japón los recursos y la inspiración para convertirse en lo que es hoy en día.

En 1951, **Martin Bromely**, que creó junto con **Irving Bromberg** y **James Humpert** *Standard Games* en 1940 (con base en Honolulu - Hawaii), decide expandir su negocio al Japón, donde funda, sin sus otros dos socios, *Service Games of Japan* (*SEGA*), encargada del mantenimiento de jukeboxs y de importar diferentes "*coin-op*" para divertir a los americanos que se quedarón en las bases militares repartidas por Japón tras finalizar la segunda guerra mundial.

Otro americano, **David Rosen**, se enamoró del país nipón tras varios viajes y en 1954 funda **Rosen Enterprises, Inc.**, compañía dedicada a la importación y que en 1956 empieza a traer maquinas de "*coin-op*" como pinballs, fotomatones, etc.

En 1965 viendo la poca calidad que ofrecían las maquinas importadas deciden fusionarse las dos compañías, *Service Games* y **Rosen Enterprises**, quedando el nombre de *SEGA ENTERPRISES, Ltd.* Su primer juego electromecánico fabricado es *Rifleman*, pero es en 1966 cuando lanzan *Periscope*, un simulador submarino, causando furor y admiración en todo aquel que juega.

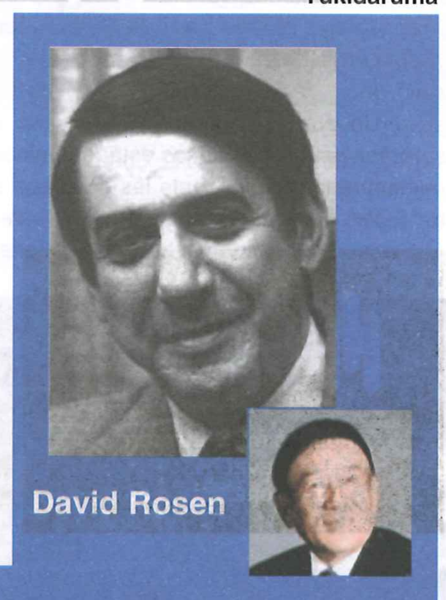
En 1969, *SEGA* se vende a la empresa Americana *Gulf & Western Industries* (dueños de *Paramount*), aunque **Rosen** seguía siendo el presidente ejecutivo de la compañía. Más tarde se decidió crear dos divisiones, *Sega Enterprises Japón* y *Sega Enterprises división americana*. En 1982 los beneficios de ambas compañías superan los 214 millones de dólares, con juegos como *Frogger* y *Zaxxon*. Mientras que en 1983 *Sega Japón* se lanza al ingenio y crea el primer juego de laser disc (*Sega Astron Belt*), el primer juego en *3D* (*Sub-Roc-3D*), y la primera consola de video juegos doméstica (*SG-1000*, precursora de *Master System*), en América la saturación de hardware y la caida de los precios hunde el mercado del videojuego. *Gulf & Western* recompra el 20% las acciones de las que se había deshecho para poder vender los activos americanos de *SEGA* a otra empresa americana, *Bally Manufacturing Corp.* **David Rosen**, que en 1979 había adquirido una distribuidora japonesa al señor **Hayao Nakayama**, se reúnen con algunos inversores japoneses para comprar la división japonesa de *SEGA* por 38.000.000$. **Nakayama** paso a ser director general y **Rosen** el principal subsidiario en los EEUU.

Es en este punto que *SEGA* decide innovar antes que estancarse, ya que toda tecnología tiene una vida y una muerte, y convertirse en una de las empresas que siempre ha luchado por estar a la cabeza de la innovación tecnológica en el campo del entretenimiento electrónico.

Finalmente, en 1984, *Sega Enterprises* (división americana) es comprada conjuntamente por la división japonesa de *Sega Enterprises* y la compañía japonesa *CSK*, dejando el nombre que tiene en la actualidad: *SEGA Enterprises Ltd.*

Una compañía americana 100% japonesa.

Yukidaruma



David Rosen

H. Nakayama

HANG - ON

Muchos son los juegos que salieron para Master System: Phantasy Star, Golden Axe, Ghouls & Ghosts, Shinobi, Double Dragon, Micky Mouse, Aladdin... Pero hoy hablamos de uno que destaca de forma especial: Hang-On, el primer juego de Yu Suzuki para Master System.

En Abril de 1983, un joven programador japonés (**Yu Suzuki**) entra a formar parte de la plantilla de *SEGA* establecida en Tokio. En Julio de 1985 sorprende a todos con el primer simulador de la historia: **Hang-On**. En Noviembre de ese mismo año crea el increíble *Space Harrier*. Su ingenio no tiene limites y año tras año lanza diferentes títulos: 1986 *Out Run*; 1987 *AfterBurner 1* y *2*; 1988 *Power Drive*; 1990 *G-Loc* y la cabina *R-360*. En Abril de 1991 dirige el departamento de *AM2* y en 1992 lanza *Virtua Racing* el primer juego completamente *3D* poligonal. En 1993 maravilla con *Virtua Fighter* un juego de lucha completamente poligonal, aunque muchos le recordareis por ser el creador del maravilloso *Shenmue 1* y *2* para *Dreamcast*.

Hang-On fue el primer juego que salió de la imaginación de **Yu Suzuki**, su conversión de la recreativa a la consola *Master System* produjo un enorme revuelo por las diferencias físicas entre formatos.



Lo primero que salta a la vista nada mas ponernos a jugar es la sencilla jugabilidad que tiene y lo adictivo que se hace tras dos partidas. Aceleramos con el botón A y frenamos con el B, con la cruceta de dirección controlamos nuestro desplazamiento de izquierda a derecha y con las direcciones de arriba y abajo controlamos los cambios de marcha.

El aspecto grafico no impresiona si lo comparamos con la recreativa, pero el trabajo realizado por plasmar lo mas fielmente posible el juego en *Master System* es impresionante (recordad que el juego es del 1985). El juego muestra un elevado colorido, resultado del excelente uso que hace de la paleta de la *Master System*. *Hang-On* ofrece la misma sensación de velocidad que la recreativa, gracias al buen hacer de los programadores con el Scalling, pero falla en el apartado sonoro puesto que la música solo esta presente durante el titulo, y los fx como explosiones, el sonido de la moto o el que se escucha al rozar el límite de la pista pueden llegar a ser molestos.

De todos modos, una correcta conversión...

Yukidaruma



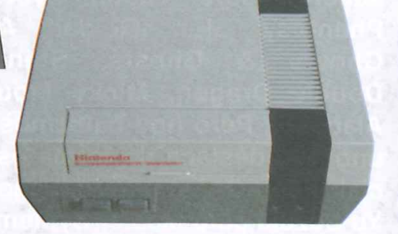


"El trabajo realizado para plasmar lo más fielmente posible el juego en Master System es impresionante"

Dos años después del lanzamiento de las Game & Watch, Nintendo observó el potencial que tenía el mercado de los sistemas domésticos en USA gracias a Atari y decidió embarcarse en la fabricación de una consola.

El mundo de los videojuegos estaba a punto de cambiar para siempre.

FAMICOM NES



Tributo a dos décadas en la industria del Videojuego

En un principio más que fabricar, *Nintendo* quería colaborar con *Colecovision* para desarrollar una máquina en conjunto las dos compañías y por eso **Bert Reiner** (Jefe de Ingeniería y Producción de *Coleco*) se trasladó hasta Kyoto para entablar negociaciones con **Yamauchi** san. Por desgracia nunca llegaron a un acuerdo económico y la sociedad no se llevó a cabo, cuentan los rumores que *Nintendo* se inspiró fielmente en la placa de *Colecovision* para crear la *Famicom / N.E.S.*

Al año siguiente salió a la venta *FAMIly COMputer*, exactamente el 15 de Julio de 1983 al módico precio de 14.800 yenes (116 euros) y acompañada de los títulos *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.*, *Popeye*, todos a 4.500 yenes (36 euros). *Famicom* revolucionó el panorama de los videojuegos en Japón y se convirtió en la primera máquina que logró vender más de un millón de piezas de software gracias al genial *Mario Bros* aparecido el 9 de Septiembre del mismo año. A partir de entonces la conjunción **Shigeru Miyamoto** y *Famicom* tomaría forma para lanzar al estrellato a Mario, el antagonista del primer *Donkey Kong*.

Debido a las fabulosas ventas de *Family Computer* todas las compañías empezaron a apoyarla y los desarrolladores más prestigiosos que trabajaban en los ordenadores *NEC PC-88* y *MSX* empezaron a programar conversiones de sus juegos y títulos en exclusiva. Por eso *FC* está considerada como la "consola madre" en el país del sol naciente en la generación de software y por haber sido el punto de partida al gigantesco mercado nipón que es hoy en día gracias a las millonarias ventas o a los miles productos de merchandising como los manga *Famicom Rocky* y la creación de la prestigiosa revista *Famitsu* que nació siendo una sección en la *ASCII Monthly Magazine* llamada *Family Computer* communication en Febrero de 1985.





La pequeña consola de *Nintendo* no contenta con revolucionar los dos apartados anteriores también hizo estragos en la incorporación de hardware, a los tres meses de su lanzamiento *Sharp* fabricó el *C-1* que consistía en un televisor de 14 o 19 pulgadas y en su interior incorporaba una *FC*, el 18 de Febrero del año siguiente *Nintendo* lanzó la pistola *Light Gun* con el juego *Wild Gunman*, a los cuatro meses volvió a sorprender con el *Family Basic* compuesto por un teclado y unidad *ROM* para ejecutar el programa *Basic.* Hasta llegar al *Disk System* que se acoplaba en la parte inferior de la consola y su principal uso era la de aumentar las limitadas capacidades *ROM* de los cartuchos bajo un formato similar a los disquetes de 3´5 denominados *"disk´s"*, salió el 21 de febrero del 86 y *Sharp* confeccionó una versión combo que reunía la cartuchera y disquetera llamada Twin Famicom Sharp aparecida el 1 de julio del mismo año. Y para finalizar (por este número, claro está) el periférico más curioso de todos los aparecidas para *FC* es el *3D System* (21/10/87), un estereoscopio compatible con tan solo siete juegos, *Highway Star* (*Square*), *Falcom* (*Konami*), *JJ* (*Square*), *Attack Animal School* (*Pony Canyon*), *3D Hot Rally* (*Nintendo*), *Devil of Winds Little Forest Fist Darkness* (*Jaleco*) y *Cosmic Ibushiron* (*Asmik*).

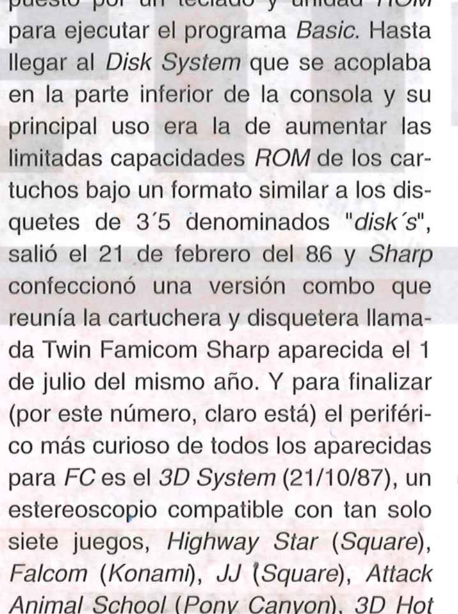
Manjimaru

Consola FAMICOM en su embalaje original y teclado para ser usado junto con los cartuchos BASIC, que permitían iniciarse en la programación.

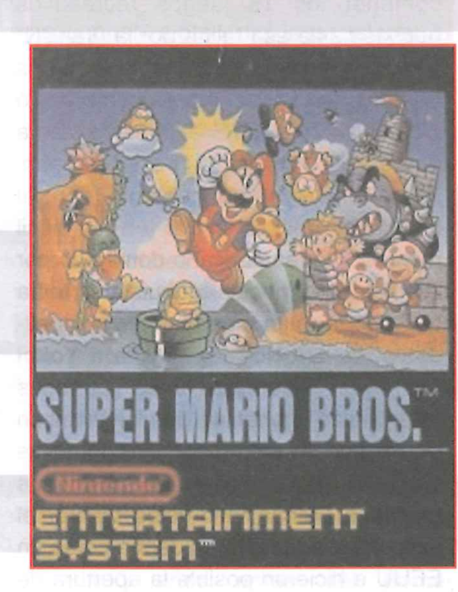
N I N T E N D O

TOP 10 DE LOS TÍTULOS MÁS VENDIDOS EN LA HISTORIA DE FAMICOM & DISK

NOMBRE	MARCA	FECHA	VENTAS	FORMATO
1- Super Mario Bros	Nintendo	13/09/85	6.810.000	Cartucho
2- Super Mario Bros 3	Nintendo	23/10/88	3.840.000	Cartucho
3- Dragon Quest III	Enix	10/02/88	3.800.000	Cartucho
4- Dragon Quest IV	Enix	11/02/90	3.100.000	Cartucho
5- Super Mario Bros 2	Nintendo	03/06/86	2.650.000	Disco
6- Golf	Nintendo	01/05/84	2.460.000	Cartucho
7- Dragon Quest II	Enix	26/01/87	2.400.000	Cartucho
8- Baseball	Nintendo	07/12/83	2.350.000	Cartucho
9- Mah-Jong	Nintendo	27/08/83	2.130.000	Cartucho
10- Pro Jyakkyu Baseball Famista	Namco	10/12/86	2.050.000	Cartucho









FICHA TÉCNICA N.E.S.

- CPU = Motorola 6502 1.79 Mhz
- Resolución = 256x240
- ROM = 4 Kb
- RAM = 2 Kb
- VRAM = 2 Kb
- Paleta de colores = 52
- Colores en pantalla = 24
- Sprites en pantalla = 64
- Sonido = 3 canales

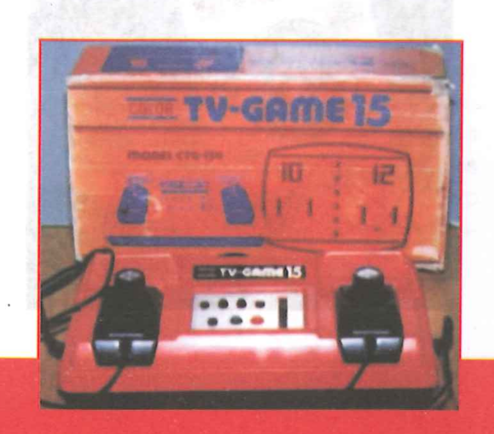
El día en que Fusajiro Yamauchi fundó en la "ciudad de los mil templos" la Kyoto Marufuku Company (que a la postre se convertiría en Nintendo), no solo crearía una compañía para fabricar juegos de cartas sino que también diseñaría una política que tenía como premisa principal la de divertir al usuario.

LOS PRINCIPIOS ELECTRÓNICOS DE NINTENDO

Pero como los tiempos evolucionan y la forma de divertirse también, gracias a la introducción de los primeros sistemas de entretenimiento electrónico provenientes de USA en el archipiélago nipón, el nuevo presidente de *Nintendo* y nieto de **Fusajiro** san, **Hiroshi Yamauchi**, decidió embarcar a su empresa en esa fabulosa industria.

En 1975 *Nintendo* uniría fuerzas con *Mitsubishi Electric* para empezar a crear componentes electrónicos (léase placas, procesadores, etc, etc) cosa que la llevaría a la fabricación bajo licencia de un sistema doméstico denominado *AER-8600 CA*, creado por la misma *AER* como un ordenador estándar en 1977, y al año siguiente a lanzar su primera recreativa llamada *Computer Othello* basada en el famoso juego de tablero japonés Othello (de temática similar al juego de Las Damas y el Tres en Raya). Después programaría *Nintendo Original Racing Game* (1978) para la máquina *Vijicon* (*Vision Computer*) de *Kawada* y seguiría con el desarrollo de *Block Destroying* (1979), máquina para uso casero la cual solo contenía una versión mejorada de *UFO*. A principios de la década de los ochenta *Nintendo* se hizo con los servicios de **Gunpei Yokoi** para que diseñara una máquina de bajo coste, la cual pudiera contener los 15 juegos recreativos hechos hasta esa fecha por la gran "N" y poder expandir su mercado a los hogares japoneses. Así es como nació *Computer TV GAME*, el primer sistema doméstico inventado por *Nintendo*. **Yamauchi** san, no contento con el resultado, decidió entrar en el difícil mercado norteamericano dominado por *Atari* y para poder conquistarlo tenía que aportar algo más que sus competidores. La solución fue pedirle a **Yokoi** san que inventara unas curiosas "maquinitas" portátiles que tuvieran en su interior un solo juego (las famosas *Game & Watch*) para así vender más unidades. Dichas hand-helds lograron el éxito esperado tanto en Japón como en EEUU e hicieron posible la apertura de *Nintendo of America Inc.* en New York (1980).

Manjimaru







"La solución fue pedirle a Yokoi-san que inventara unas curiosas "maquinitas" portátiles que tuvieran en su interior un solo juego (las famosas Game & Watch) para así vender más unidades"

A finales de la década de los 80 uno de los mejores grupos de programación de Konami, Treasure (desarrolladores de la saga Nemesis/ Gradius), llevó a cabo la tercera entrega de Akumajou Dracula, más conocida como Castlevania.

CASTLEVANIA III

EL PENÚLTIMO LEGADO DE LOS BELMONT

Treasure como ha demostrado en toda su historia es uno de los grupos que mejor sabe exprimir todas las características de una máquina y con *Famicom/Nintendo* no fueron menos.

El 22/12/89 apareció en el mercado nipón *Akumajou Densetsu* con las principales novedades de ser el primer cartucho que incorporaba 3 *Megas* de *ROM* y el integrado *VRC6* que aumentaba la memoria mapper en 8 *K* de *VRAM* para mejorar la calidad gráfica y el sonido gracias al *Hi Clearity Sound*. Al año siguiente *Konami* lo distribuyó en territorio americano bajo el nombre de *Castlevania III: Dracula´s Curse*. En el Reino Unido y Francia apareció con el mismo nombre en 1992 bajo el sello de *Palcom Software* y distribuido por Bandai, a parte del cambio idiomático una diferencia curiosa entre las versiones occidentales y la oriental es la variación en el nombre del chip *VRC6* por *MMC5* debido a que *Konami* encargó la fabricación del mismo a *Nintendo* para USA y el viejo continente.

Uniendo el talento de *Treasure* y las capacidades hardware que aprovechaba el juego nos encontramos ante una verdadera obra maestra, la suavidad de sus múltiples scrolles jamás vistos anteriormente en una *NES* o la utilización de los 4 canales de sonido, hacen de *Castlevania III* un título inolvidable para los usuarios más exigentes de la 8 *bits* de *Nintendo*. Y para rizar más aún el rizo, hay que destacar la excelente y adictiva jugabilidad no por ello sencilla, todo lo contrario, hecha para auténticos expertos que les entusiasmen las ambientaciones tétricas de la Europa Oriental del Siglo XV...

...100 años antes del primer *Castlevania*, las hordas de Drácula quieren invadir el pueblo de Warakiya en el cual vive **Trevor Belmont** que ha sido elegido por el rey **Poltergeist** para combatir el mal...gracias a este apasionante argumento da comienzo una aventura repleta con numerosos caminos a escoger e increíbles transformaciones en murciélago para el nuevo heredero **Belmont**.

Manjimaru





"Treasure como ha demostrado en toda su historia es uno de los grupos que mejor sabe exprimir todas las características de una máquina y con Famicom/Nintendo no fueron menos"

INTELLIVISION

El boom iniciado por Atari a mediados de los 70, generó una nueva élite en poco tiempo: el programador de Videojuegos. En su mayoría jóvenes recién salidos de las universidades, se convirtieron en la base de un negocio de cientos de millones de dólares, aportando su entusiasmo, su vitalidad y su genialidad o locura a un medio que los convertirían en mitos de una época.

Para Intellivision el mito tiene un nombre: Blue Sky Rangers.

Blue Sky Rangers Programadores de Sueños



Algunos miembros de los Blue Sky Rangers en su reunión anual del año 2002. Posan junto a la caricatura de "Hal" Baum, adoptada como mascota oficial de los BSR.

Cuando *Mattel* decidió crear su propio departamento de videojuegos se obsesionó con la idea que *Atari* pudiera robarle a sus genios creativos, por lo que decidió mantener el anonimato de sus programadores. No fue hasta 1982 con motivo de una entrevista para el magazine *TV GUIDE*, que se escogió el pseudónimo **Blue Sky Rangers**. Aunque esta política de anonimato no salvó a *Mattel* de los cazatalentos y se abandonó en 1983, sí que ayudó a crear unos fuertes vínculos entre sus miembros. Vínculos que los han seguido reuniendo anualmente desde que en 1984 *Mattel* cerrara su división de videojuegos.

Algunos de sus miembros, como **Keith Robinson**, siguieron en *Intellivision, Inc*, y luego *INTV Corporation*. Pero la guinda a esta historia la pusieron **Keith Robinson** y **Stephen Roney** al adquirir los derechos para fundar en 1997 *Intellivision Productions* y relanzar los juegos de Intellivision en sendos recopilatorios para PC y consola.

¿Para qué hacerlo? ¿Qué tienen de especial esos primeros programadores como para adquirir hoy los derechos y cuidarse de la herencia que dejaron? Como la mayoría de programadores de su época, programaban videojuegos casi por placer (aún cobrando sustanciosos sueldos), llegando a hacer jornadas agotadoras, que solían estar intercaladas por las más excéntricas conductas y payasadas, como partidos de golf con patitos de goma en medio de las oficinas.

Sirva como muestra estas palabras de **Stephen Roney**:

"En enero de 1984 estábamos todos despedidos y nos pidieron que fuéramos a una sesión de asesoramiento psicológico el mismo día de los despidos. Querían consolarnos ¡y nosotros estábamos riendo y festejándolo porque era nuestro último día! Reíamos de cómo habíamos saqueado el sitio: juegos, cartuchos, handhelds y más material... Bueno, si *Mattel* lee esto, ¡solo estoy bromeando!"

Eran pioneros, eran genios, eran jóvenes... ¡Y se lo pasaban de miedo!

Skyblasc

Estos son los nombres de algunos de los miembros de los Blue Sky Rangers. Por una vez, fuera del anonimato.

- **Gabriel "HAL" Baum:** Vicepresidente
- **Mike Minkoff:** SNAFU, Space Spartans
- **Steve Montero:** NightStalker
- **Steve Sents:** TRON Deadly Discs
- **Eric Weis:** TRON DD, MAZE A TRON
- **Mike Winnans:** Lock'N'Chase
- **John Sohl:** Astrosmash, Space Hawk
- **Keith Robinson:** TRON Solar Sailer
- **Steve Roney:** Space Spartans, B17

Sin lugar a dudas, una lista que pretendiera recoger los juegos de Intellivision que podrían poseer las cualidades de adicción, jugabilidad, o personalidad para ser los representantes del buen hacer de los Blue Sky Rangers, estaría encabezada por el clásico de John Sohl.

ASTROSMASH

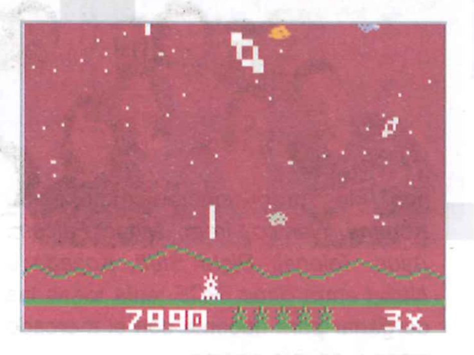
El Asteroids que nunca lo fue

La historia de este juego empieza bajo el nombre de *Meteor*, un clónico del popular *Asteroids* de *Atari*. Debido al poco espacio que ocupaba el código en la *ROM* de *8K*, Sohl decide hacer una versión especial para divertimento propio en la que la nave se mueve por el suelo y no por el espacio, y los meteoros avanzan cada vez a más velocidad. Tal variante sería conocida entre los programadores de *Mattel* como *Avalanche*.

Pero temiendo una disputa legal con *Atari*, los directivos de *Mattel* deciden cancelar el proyecto Meteor lo que le da la oportunidad a **Sohl** de presentar *Avalanche* como juego, y hete aquí que es publicado en 1981 bajo el nuevo nombre de *ASTROSMASH* (que curiosamente tuvo una versión para *Atari2600* con el nombre de *Astroblast*).

El planteamiento del juego mezcla



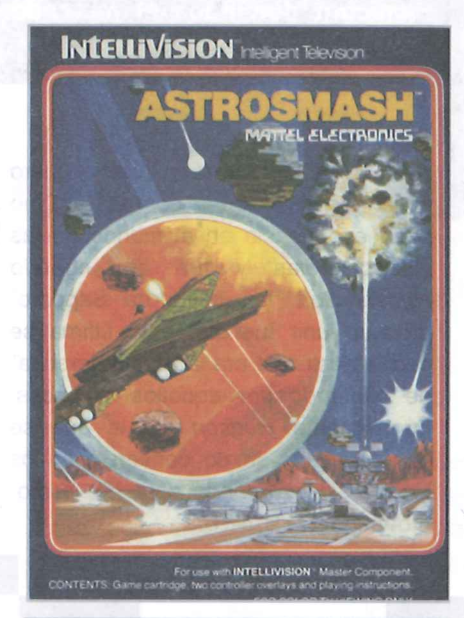


Asteroids con *Space Invaders*. Nuestra nave, que se mueve por la superficie, en la parte inferior de la pantalla, ha de destruir tantos asteroides como sea posible antes de que estos lleguen a la superficie. A medida que avancemos por diferentes niveles, apreciaremos un considerable incremento de la velocidad, así como un cambio en el color del cielo según el nivel en el que estemos y la aparición de nuevos enemigos como bombas, mísiles guiados y ovnis. Pero así como avanzamos, también podemos retroceder, ya que por cada asteroide que llegue a la superficie perderemos puntos, retrocediendo a una fase anterior.

Así que saca ese cartucho del armario, o busca esa *ROM* para tu emulador y déjate llevar por la lluvia de meteoritos a un universo de irresistible jugabilidad y adicción, dónde el marcador es tú enemigo a batir.

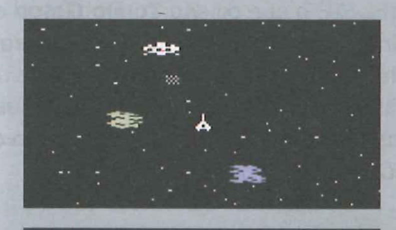
¡Esto es *ASTROSMASH*!

Skyblasc



Meteor existe!

Para no arriesgarse introduciendo cambios en la ROM, John Sohl, decidió "saltarse" Meteor para ejecutar directamente Astrosmash, así que el código sigue en la ROM. Aquí os mostramos estas imágenes de ese Asteroids que nunca fue.





Cuando NEC lanzó la serie de computadoras PC-80, una de las pocas compañías que ofrecía competencia era Nintendo con su TV GAME 15, pues bien, NEC le devolvió el "favor" sacando PC-Engine (se podría decir que es la versión consola del mítico ordenador PC-88) cuando la Nintendo Famicom dominaba el mercado nipón.

PC-ENGINE

AQUELLA CONSOLA JAPONESA

NEC PC-88 fue la inspiración pero no el espejo a seguir porque *NEC* no tenía experiencia en el mundo de las videoconsolas y fue ahí cuando *Hudson-Soft* "la abejita de Sapporo" propuso unir fuerzas, esta última se podría decir que era la "mano derecha" de *Nintendo* por aquellos entonces. Irónicamente *Hudson* era la que se había encargado de conversionar los clásicos de *Nintendo* para los micro-ordenadores de *NEC*.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

De la fusión entre *NEC* y *Hudson-Soft* nació *NEC Home Electronics*, creadores de *PCE* una de las máquinas mejor diseñadas de toda la historia porque se adelantó a su tiempo en dos ocasiones. Fue la primera consola japonesa en contener tecnología 16 bits gracias a su procesador gráfico y también la pionera en poder utilizar unidad de *CD-ROM*, todo esto debido a la *CPU* (*Hu6280*) que diseñó **Tomio Gotoh** ex-ingeniero de *NEC*, inspirada en la arquitectura del procesador 6502 de *Motorola* capaz de aguantar las instrucciones del procesador gráfico como del *CD-ROM*.

Si además del factor tecnológico sumamos el apoyo de los mejores grupos de programación japoneses, *Konami*, *Namco*, *Irem*, *Nihon Falcom*, *Atlus*, *Telenet*, *Right Stuff*, *Kogado* o *Naxat* entre otros. *PCE* tenía todas las de ganar para hacerse con el mercado nipón y así fue en una...

...LEGENDARIA FECHA:

Aquel 30 de octubre de 1987 se puso a la venta *PC-Engine* junto a las *HuCards* (los "cartuchos" de *PCE* tenían forma de tarjeta) *Shanghai* y *Wonderboy in Monsterland* (*Bikkuri man*) ambos de *Hudson*. En tan solo medio año *NEC* lograría vender 2 millones de unidades gracias al aclamado género de los *shoot-em´ups* :*R-Type*, *Dragon Spirit*, *Fantasy Zone* o *Galaga´88* fueron testigos del éxito.

Mientras, en las sombras, *Sega* y *Nintendo* planeaban lanzar sus contraataques en forma de consolas puramente de 16 bits y fue ahí cuando *NEC* dio su otra campanada sacando

el *CD-ROM2* el 4 de diciembre de 1988. A partir de ese día *PC-ENGINE CD-ROM SYSTEM 2* entró en el olimpo de los sistemas domésticos nipones, ayudado por *Fighting Street* y una legión de obras maestras como *Altered Beast*, *Vallis*, *Wonderboy III in Monster's lair* o *Y´S I&II*. Pero el verdadero espíritu de combate de *PCE* surgió cuando *Super Famicom* entró en escena, la 16 *bits* de *Nintendo* se convirtió en la máquina de los *rpg´s* por excelencia pero la consola de NEC no se quedó con los brazos cruzados y según un estudio de la época el 24.72% de los usuarios japoneses preferían los juegos de rol de *PCE* frente al 35.96% que jugaban con *SFC*. *PCE* fue el soporte encargado de reinventar el género de los *Simulation-Game* gracias a que la tecnología *CD-ROM* podía incluir voces digitalizadas y secuencias de animación. *Konami* aprovechó dicha virtud para crear escuela con *Tokimeki Memorial: Forever With You* que a la postre se convirtió en uno de los juegos más populares de Japón incluso a día de hoy.

Si el currículum de *PCE* a nivel de software fue impresionante en lo que se refiere a *hardware NEC* dotó a esta maravillosa consola con periféricos tan peculiares como un *Karaoke*, mando para jugar al *Pachinko*, teclado y las ampliaciones de memoria (las *System Cards* y *Arcade Cards*).

Manjimaru





TOP 10 DE LOS JUEGOS MÁS VOTADOS POR LOS LECTORES DE LA REVISTA NIPONA PC-ENGINE FAN:

TÍTULO	GÉNERO	COMPAÑÍA	FECHA
1. Kaze no Densetsu: Xanadu II	RPG	Falcom	30/06/95
2. Akumajou Dracula X: Chi no Rondo	ACT	Konami	29/10/93
3. Sapphire: Ginga Fukei Densetsu	SHT	Hudson	??/??/95
4. Tengaimakyou II: Manjimaru	RPG	Hudson/RED	26/03/92
5. Y´S IV: The Dawn of Y´S	RPG	Hudson/Falcom	22/12/93
6. Anearth Fantasy Stories	RPG	Hudson	22/12/95
7. Emerald Dragon	RPG	NEC	28/01/94
8. Lords of Thunder	SHT	Hudson	23/04/93
9. Gulliver Boy	RPG	Hudson	26/05/95
10. Snatcher	ADV	Konami	23/10/92







FICHA TÉCNICA

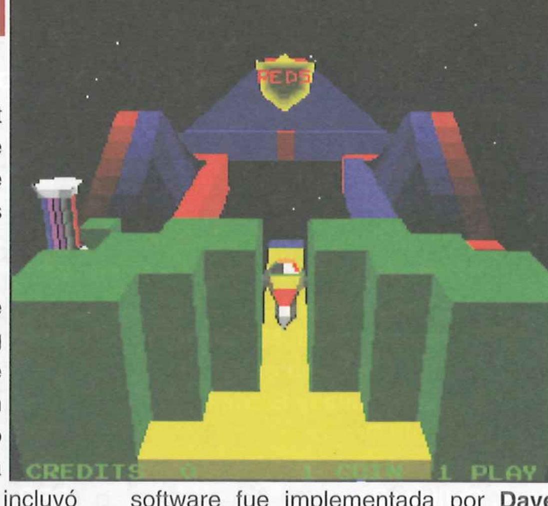
- CPU: Hu6280 (8 bit) a 7.16 MHz (1.5 millones de instrucciones por segundo, MIPS)
- Paleta de colores: 512
- Colores en pantalla: 256
- Resolución: 400x270
- Sprites en pantalla: 64
- Tamaño de sprites: 16x16 y 32x64
- Sonido: 6 canales FM estéreo

Las 3D tal como las concebimos vinieron antes de lo que se pudiera pensar: a principios de los 80, con un juego que sólo se puede calificar de milagroso en su elaboración técnica. Una maravilla poco conocida que, después de este artículo, lo será algo más...

I, ROBOT

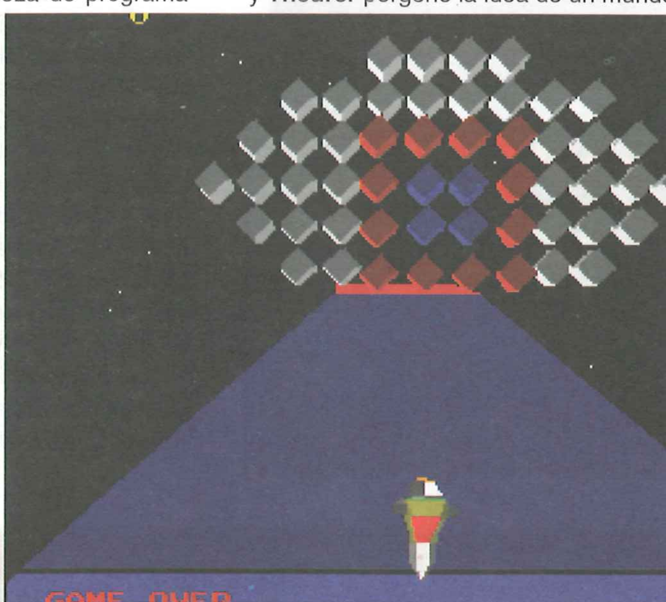
Dave Theurer es conocido por haber diseñado el *Tempest* para *Atari*, pero su creación más asombrosa fue un juego de 1983 llamado *I, Robot*. Este título esconde un prodigio técnico: el primer juego *3D* basado en polígonos con sombreado plano visto en una máquina arcade. Sí, antes estaban juegos vectoriales como el *Battlezone* o el *Major Havoc*, pero usaban modelos de alambres, no polígonos con aristas ocultas.

Incluso el concepto de juego es original: el jugador maneja al "*Unhappy Interface Robot #1984*", un rebelde opositor al Ojo del **Big Brother**. Los niveles constan de mundos poligonales donde hay que avanzar saltando sobre las zonas de color rojo; pero solamente se puede saltar cuando el Ojo no mira, bajo pena de perder una vida. Cuando el jugador ha conseguido saltar sobre todas las zonas rojas, el escudo protector del Ojo desaparece y el robot puede destruir al Ojo y pasar de nivel. Hay fases intermedias que consisten en destruir o evitar los objetos que aparecen.



No sólo el *3D* es impecable (sin efectos de clipping, popping o redibujados), sino que este juego también fue innovador en otros aspectos. Fue el primero que incluyó un control total de la perspectiva, y el primero que incluyó como método de control un *joystick* de "*efecto Hall*". Este tipo de *joystick* (patente de *Atari*) estaba pensado para reemplazar a sus joysticks analógicos y se utilizó también en *Road Runner* y *Escape from the Planet of the Robot Monsters*. No prosperó debido a su dificultad de calibración y a su coste de producción.

El hardware de *I, Robot* consiste básicamente en una *CPU M6809* a 1,5 *MHz*, 4 *chips Pokey* para el sonido, y un *chip ASIC* estándar para entrada/salida y vídeo. Nada más, ni siquiera un coprocesador de coma flotante. Conseguir mover polígonos sólidos y coloreados a la velocidad de este juego con este hardware es una proeza de programación. La lógica del software fue implementada por **Dave Theurer** y **Russell Dawe**.

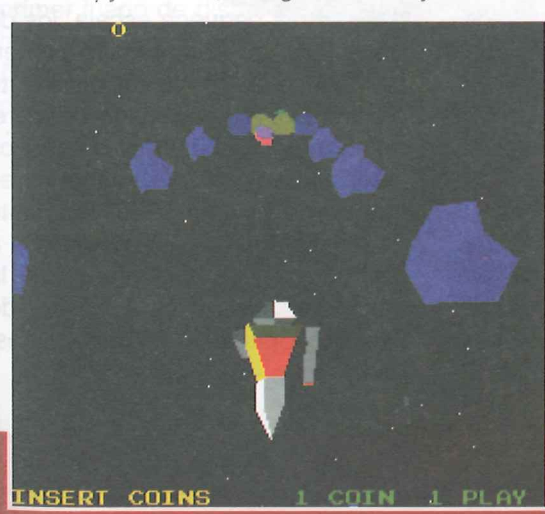


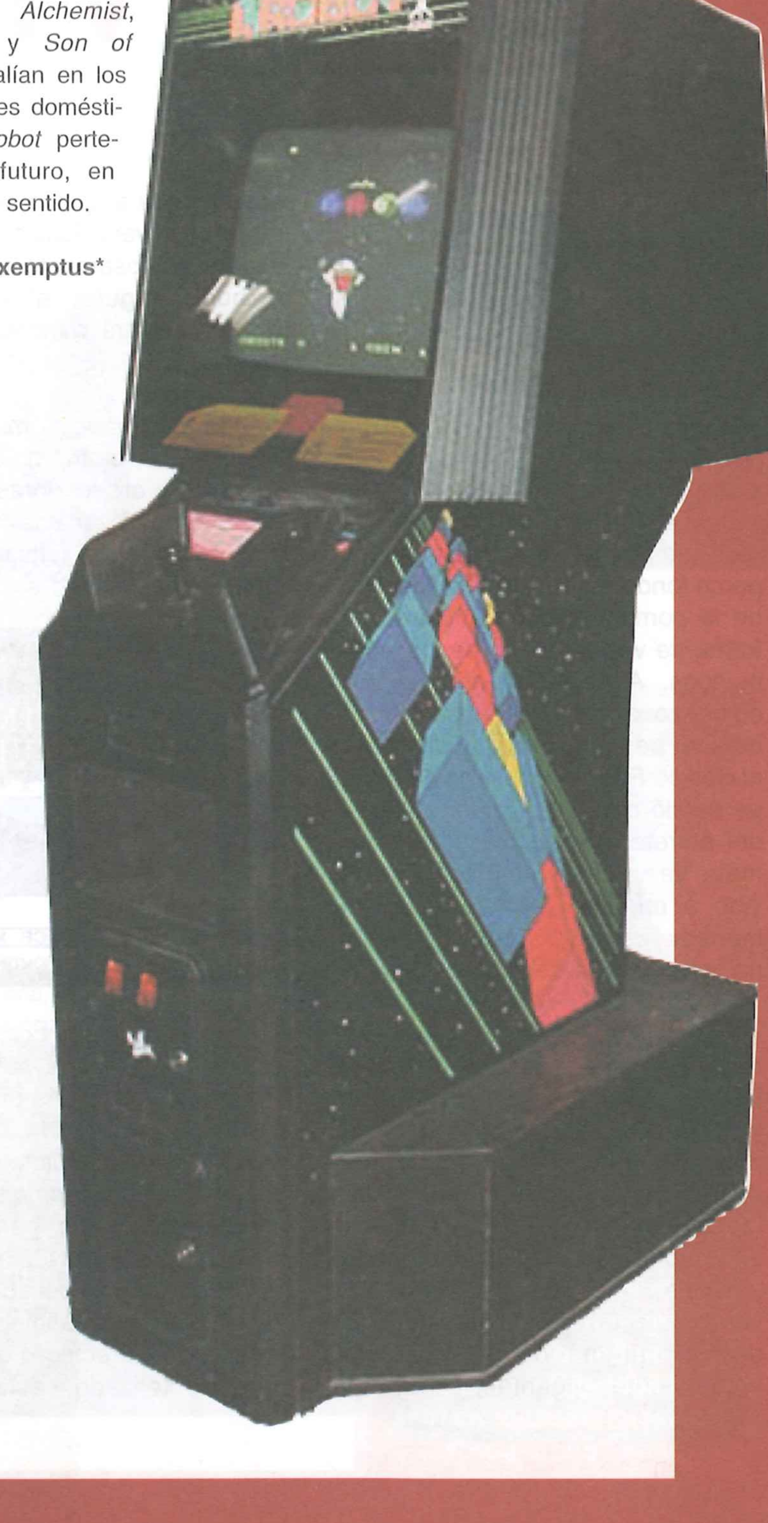
Atari tenía ya desde finales de los 70 en proyecto el hacer un juego de carreras poligonal puro. Sin embargo, no lograban implementar un algoritmo de aristas ocultas con suficiente agilidad. Antes de 1983 solamente se había probado tecnología vectorial, debido a que hacerlo con vídeo raster (tradicional) requería de memoria de acceso rápido (muy cara). Estos intentos previos de hacer un juego de carreras cristalizaron en *Battlezone* y *Star Wars*. **Dave Sherman** diseñó la placa definitiva que permitía implementar el sombreado plano con aristas ocultas, pero aún no daba de sí lo suficiente para carreras de coches, de modo que se cambió la idea y **Theurer** pergeñó la idea de un mundo de bloques y polígonos. El juego se iba a llamar *Ice Castles*, pero durante el desarrollo modificaron el tema hacia la ciencia-ficción y se eligió *I, Robot* como nombre final. Atari no conseguiría materializar su proyecto hasta 1989, con *S.T.U.N. Runner*.

La parquedad del hardware se debe a la política interna de *Atari* de ofrecer un bonus a los ingenieros de diseño según las ventas de las máquinas, pero deduciendo del mismo la parte proporcional del coste de fabricación. Esto llevaba a los ingenieros a intentar abaratar este coste a cambio de un enorme tiempo de diseño y desarrollo. Era típico reemplazar gran parte de la circuitería con un solo *chip* a medida, generalmente muy frágil y que operaba en rangos de voltaje y temperatura muy pequeños. Esto explica el bajo número de unidades totales manufacturadas, unas mil, de las cuales se vendieron 500. Como consecuencia, *I, Robot* nunca fue un éxito para *Atari*, y más cuando el juego no contó con el favor del público.

Esto puede parecer extraño hoy, pero en 1983 nadie estaba acostumbrado a un mundo poligonal abstracto. Simplemente no se aceptaba la idea, demasiado compleja para el jugador medio. Recordemos en qué año estamos: *Spy Hunter*, *Dragon's Lair* y *Elevator Action* eran los éxitos en las salas; *Atic Atac*, *Alchemist*, *Sokoban* y *Son of Blagger* salían en los ordenadores domésticos. *I, Robot* pertenecía al futuro, en más de un sentido.

Exemptus





¿Qué fue de las otras 500 máquinas de I, Robot? Se cuenta que la división de recreativas de Atari iba a venderse a Namco, pero la baja venta del juego era un punto embarazoso de explicar. Cargaron las 500 unidades en un barco para enviarlas a Namco y, según dicen, la tripulación recibió órdenes de tirarlas por la borda...

KONAMI

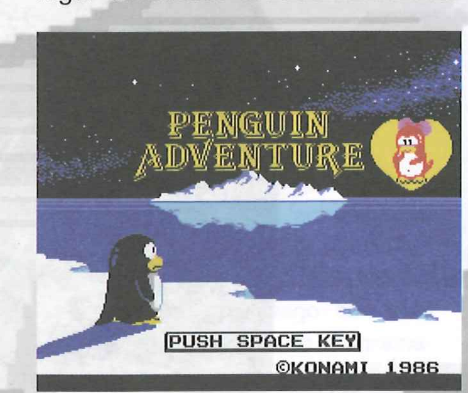
30 ANIVERSARIO

A lo largo de tres décadas, la compañía japonesa Konami ha demostrado a propios y extraños que es toda una número uno en el negocio. Sus sagas de videojuegos nunca han dejado de auparse a los primeros puestos de ventas, hablando por sí sola la calidad global de sus productos. Encendamos las velas de la tarta, porque Konami cumple treinta añitos...

1985. Caía en mis manos un simpático juego de nombre ***Athletic Land***, cuya colorista portada ya evocaba buenas vibraciones. Nada más introducir el cartucho, y bajo un parco fondo negro, subía el logotipo de la compañía que cambiaría mi forma de ver el mundo de los videojuegos. A partir de ahí, lo que comenzó como una sensación de deja-vú tras jugar cientos de veces al clásico ***Pitfall***, la obra de **Konami** se perfiló como una auténtica joya del entretenimiento. Así fue la primera vez que la empresa nipona vino a mí, por decirlo de alguna manera. Así entró en mi vida para no volver a salir de ella jamás.

Haz lo siguiente... Coge a un usuario del standard MSX y pregúntale cuál es su compañía favorita de videojuegos. Luego, interroga a un poseedor de la gris de Sony acerca de cuáles son sus dos títulos favoritos de Playstation. Busca a un antiguo habitual de los salones arcade y sácale cuáles fueron sus recreativas predilectas. O a cualquier chico que tenga una de las consolas actualmente vigentes, pregunta acerca de la empresa desarrolladora de software lúdico de la cual espera ansiosamente más juegos. A buen seguro, el nombre de **Konami** saldrá a relucir en todos los puntos.

Todo aficionado al mundo de los videojuegos, sean cuáles sean las consolas y ordenadores que poseyese, puede citar una lista de juegos de **Konami** situados en un lugar destacado en sus recuerdos.



No en vano, esta compañía está demostrando desde sus principios una constancia y una productividad fuera de toda duda, navegando entre distintos estilos y sistemas confinándose al mismo tiempo a un campo de acción perfectamente marcado. Esta universalidad es el resultado de una política comercial y creativa casi infalible, basada en las precisas directrices que siempre han caracterizado a esta marca.

Los juegos de **Konami** se han sucedido desde siempre siguiendo unos conceptos del todo definidos en un puñado de títulos principales concebidos en su mayoría durante la edad de oro de los videojuegos. Ideas simples pero brillantes, sobre las que este gigante del software lúdico constituyó su reputación. Y es que **Konami** lleva ya tres décadas en las que no ha parado de producir software de calidad, videojuegos carismáticos como ninguno cuyo denominador común es el de la perfección lúdica absoluta. Obras maestras del género que han propiciado sagas cuyos títulos son los más esperados por todos los jugones del mundo... y que nunca transmitirán esa sensación de dejadez y reiteración al estilo **Core** con su ya caducado ***Tomb Raider***. ¿Qué habrá detrás de **Konami** para llegar tan alto en todos los sentidos?

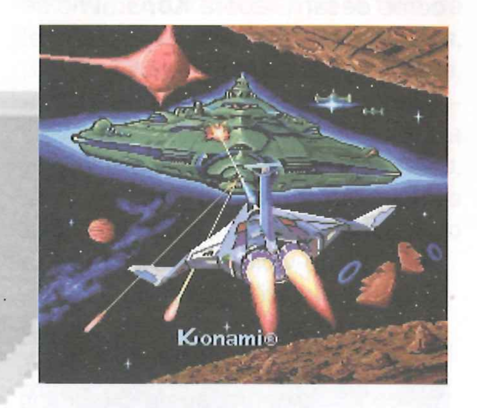
Fundido en negro

Los principios de Konami recuerdan, a más pequeña escala, los de Sega, con un compromiso comercial en pro del entretenimiento electrónico, muy marcado desde el primer día, mucho antes de que los juegos vídeo llegasen a Japón. Y es que corría en año 1969, momento en el que *Kagemasa Kozuki*, aún a día de hoy el mandamás de la empresa, abre a una tienda de venta y reparación de juke-boxes. En un momento en el que el negocio se vuelve muy próspero, e influenciado por **Sega** y las casas americanas, *Kozuki* funda **Konami Industries Co.** y se mete de cabeza en la producción de juegos arcade.

Durante los primeros años, **Konami** aún no tenía un armazón lo suficientemente sólido como para publicar juegos bajo su propia etiqueta, por lo cual contribuiría activamente a la generalización del uso de microprocesadores en juegos arcade. El primer título de la compañía exportado a los Estados Unidos saldría en 1978, con el básico nombre de ***Block Game***, aunque la hora de la verdad vendría en 1980 de la mano del pionero matamarcianos ***Scramble***.

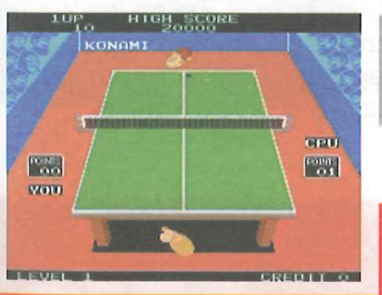
Publicado por **Stern Electronics**, este *shoot' em up* convulsionó el mundo de los videojuegos, siendo una auténtica revolución en su tiempo. Se puede decir que es el primer juego de disparos con scroll horizontal, con permiso del sin par ***Defender***, sólo que ***Scramble*** propone un escenario que se enmaraña sobre dos planos para dar un curioso efecto de profundidad. Nosotros avanzamos disparando y lanzando misiles a la par que esquivamos al enemigo, todo ello dibujándose en lo que a día de hoy podemos ver como un boceto de lo que años más tarde sería uno de los títulos claves de la compañía: ***Gradius***. De hecho, la propia **Konami** ha reconocido hace poco a ***Scramble*** como el primer juego de la saga, visto esto en el reciente ***Gradius Advance*** para **Game Boy Advance**.

El mismo año, **Konami** lanza ***Super Cobra***, otro matamarcianos de scroll horizontal que basa su metodología lúdica en ***Scramble***, por no decir que lo calca, sólo que en esta ocasión la nave protagonista es sustituida por un helicóptero. Aparte, **Konami** pondría en manos de los jugones de todo el mundo otros títulos "menores" como ***Misil X***, ***Astro Invader*** o ***The End***, aunque volvería a engrandecer su nombre con un juego del todo mítico: ***Frogger***.

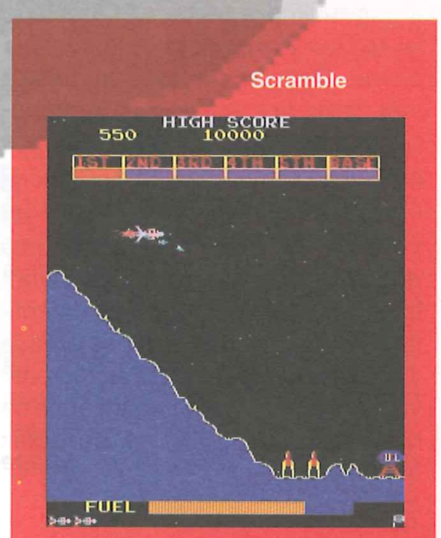


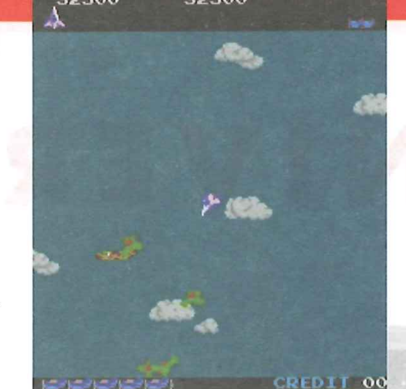
El mítico Gradius

Ping Pong



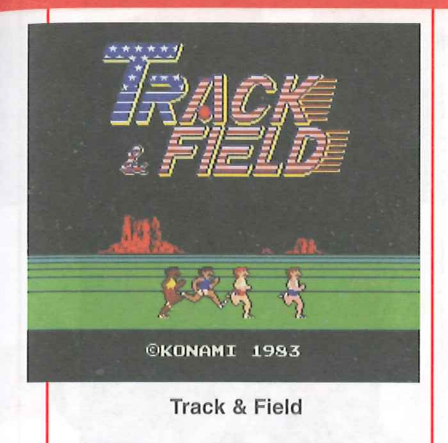
Scramble





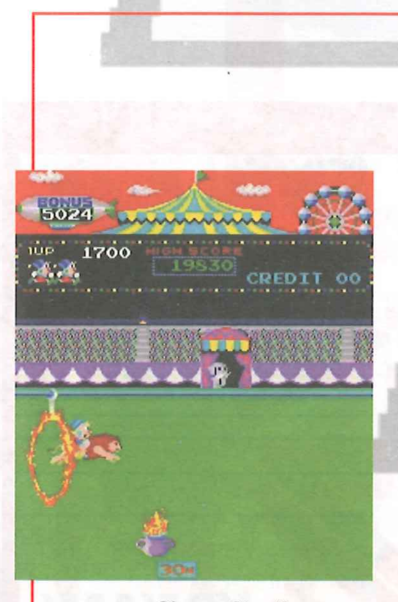

Time Pilot

Rock' Rope



Track & Field

Antartic Adventure



Circus Charlie

Croac!

A pesar de todo, el hecho de que como desarrolladora **Konami** no se había hecho aún con un nombre, el juego se le es reconocido a **Sega**, que ejercía labores de distribuidora del juego de la rana. El hecho es que este título fue todo un hit que atrajo como moscas a los habituales de los arcade, con una filosofía de juego no-violenta que empezaría a definir el estilo nipón de jugabilidad. Por otro lado, el tema del nebuloso acuerdo entre **Konami** y **Sega** dio lugar a un conflicto entre ambas compañías en torno a los derechos del juego, posibles adaptaciones a otros soportes y cosas así.

Tal fue el conflicto que, hasta hace no demasiado, ambas empresas estaban hasta cierto punto enemistadas. Por poner un ejemplo, **Konami** demandó a **Sega** y obligó a esta última a retirar del mercado la versión ***Frogger*** para la consola **Game Gear**. Esta tensión tendrá más tarde por principal consecuencia una ausencia importante de los juegos de la empresa de *Kagemasa Kozuki* sobre las consolas **Sega**, que sólo vería mermada esta situación en la época de la recordada **Megadrive**.

En 1981, lanza también otros arcades: ***The Hustler***, ***Ultra Dome***, ***Jungler***, ***Tactician***, ***Turban***, ***Strategy X***, ***Locomotion***, ***Space War*** y ***Pooyan***, máquina esta última que hereda toda la filosofía de ***Frogger***, inventando **Konami** lo que se denominaría *"cute game"*. El jugador controla a una cerdita que protege a sus pequeños disparando flechas a unos lobos en pos de proteger a sus cochinitos, todo ello tras un principio lúdico comparable al clásico de los clásicos ***Space Invaders***. Y mencionando a un clásico, citemos a otro, el simpar ***Asteroids***, del cual **Konami** rescata su fórmula en 1982 para reciclarla en el adictivo ***Time Pilot***, otro de los grandes éxitos de la compañía nipona en la edad de oro del software de entretenimiento.

Los éxitos que la empresa ha tenido hasta ahora ayudan a que se abra una filial americana situada inicialmente en Los Ángeles, luego en Chicago. Durante este tiempo, comienza la época de las adaptaciones de juegos arcade de **Konami**, con un gran éxito conseguido gracias a la versión para **Atari VCS** de ***Frogger***, publicado por **Parker Brothers**, siendo este el primer juego desarrollado por **Konami** para un sistema doméstico, así como también ***Pooyan***. Lo malo es que **Konami** no aprovecha demasiado estos éxitos, ya que todos estos títulos fueron publicados por terceras compañías. También en el 82 ven la luz títulos más o menos olvidados hoy (también publicados por **Stern**), como ***Amidar***, ***Rescue***, ***Rock' Rope***, ***Com' él Mama***, y ***Tutankham***.

Pero es en 1983 cuando por fin **Konami** consigue que el público comience a fijarse en su nombre, en su logotipo, gracias al deportivo machaca-botones ***Hyper Olympics***, también conocido como ***Track & Field***. Estando más que inspirado en el ***Decathlon*** de *David Crane*, el juego triunfa de pleno en los salones recreativos gracias a la terrible adicción del modo para dos jugadores y la constante lucha en pos de conseguir batir los records. Los espléndidos gráficos y la dinámica banda sonora ponen el ambiente de lo que era el juego en verdad: una verdadera prueba deportiva. El juego fue publicado, por primera vez, por la propia **Konami**.

Así pues, el trío formado por ***Scramble***, ***Frogger*** e ***Hyper Olympics*** fueron el esquema definitivo de lo que sería la línea de lanzamientos de **Konami** a lo largo de los años 80: *shoot' em up*, *cute-games* y juegos deportivos. Pero nuestra compañía sería más conocida por el concepto de perfecta jugabilidad que mostraría en todos y cada uno de sus producciones. Mientras que los arcade en general eran a menudo bastante difíciles, o incluso inaccesibles para algunos, los títulos de **Konami** brillan por el interés que provocan de cara al jugador, y más aún, por regalar al usuario juegos de dificultad perfectamente proporcionada.

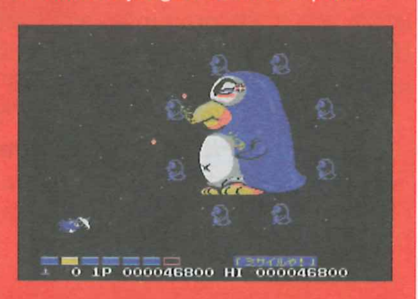
MSX

Hablar de esta compañía sin mencionar el sistema **MSX** es del todo imposible. Es en este standard donde la empresa nipona cobra mayor fuerza, donde construye algunos de sus mitos lúdicos más persistentes y arrastra incontables legiones de fans que siguen la estela de **Konami** hasta hoy. Al mismo tiempo que crea sus primeras filiales europeas en Alemania y el Reino Unido, *Kagemasa Kozuki* llega a un acuerdo con **Sony** para desarrollar software **MSX**, dando como resultado títulos de la talla de ***Super Cobra***, ***Computer Billiards***, ***Juno First*** o ***Antartic Adventure***, siendo este último el que proporcionase una de las mascotas de la casa, el simpático pingüino *Pentaro*, a la par que diese lugar a otro litigio con **Sega** en torno al divertido ***Pengo***.



Clásicos como **Parodius** han pasado por casi todos los sistemas. MSX, Snes, PlaysStation..

Parodius representa, como su nombre indica, una paródia de **Gradius** donde encontrarás guiños a muchos juegos de la compañía.



KONAMI

Si la leyenda de **Konami** se forjó en sus inicios, es en el **MSX** donde se constituye y se le atribuye la bandera de ser la mejor compañía de videojuegos del mundo. No en vano, la mayoría de sus investigaciones e inversiones han ido en pos de engrandecer sus juegos, con desarrollos tan innovadores como los cartuchos *Megarom*, el chip de sonido *SCC*, los cartuchos de trucos *Game Master*... Y eso por no mencionar el nacimiento de series como ***Gradius***, ***Metal Gear***, ***Castlevania*** o ***Knightmare***, auténticas genialidades tecno-lúdicas.

We love this game!

Y es que así era **Konami** hace treinta años... así nació y evolucionó en el monstruo del entretenimiento que es ahora. Hay que alzar la voz y recordar en este aniversario los cientos de títulos nacerían de sus entrañas para darnos los mejores momentos de diversión, como ***Green Beret***, ***Tortugas Ninja*** o ***Axelay***... y más que nada porque hay que hacer notar que **Konami** no es sólo ***Metal Gear Solid***, ***Silent Hill*** o ***Pro Evolution Soccer***... **Konami** es historia viva del videojuego, los verdaderos cimientos del entretenimiento informático tal y como lo entendemos hoy en día. Y si no, que me lo pregunten a mí, que de no ser por la compañía nipona, seguramente no me tendríais aquí ;)

Spidey



Castlevania PS2

Salamander 2





Castlevania NES



ESPECIAL REUNIONES

El Hombre es un ser social. Desde los más remotos tiempos prehistóricos se ha reunido para celebrar toda clase de eventos: una cacería, un funeral, un espectáculo y ... Una afición, claro.

En el campo del entretenimiento electrónico, las reuniones están orquestadas por las grandes empresas del sector, y tienen la función de promocionar los nuevos productos entre el público y la prensa especializada. Cada año, eventos como *ECS3*, o *Tokio GameShow* cumplen con ese propósito, y el usuario, si puede, acude a ellas como un mero consumidor. Pero cuando un sistema deja de recibir el apoyo comercial de las casas que lo sustentan, cuando ya existen alternativas más nuevas y el mercado se vuelca en ellas, qué sucede con esos usuarios? Es cuestión de tiempo enterarse que ciertos usuarios han tomado el relevo de las empresas para seguir ofreciendo novedades y crear, en menor escala, un nuevo mercado, una nueva comunidad. Ya sea software, hardware o merchandising variado, los aficionados incondicionales de un sistema invierten tiempo y dinero para ofrecer a sus compañeros nuevos medios de mantener viva su afición. Y al igual que las empresas, estos necesitan promocionarse entre su público, y este público está más que deseoso de ver y hablar con otros compañeros.

Así nacen las Reuniones.





¿Fútbol y ordenadores? A fin de cuentas, gente reunida por una afición común. Entre estas 2 fotografías no hay tanta diferencia.

ATARI PARTY (Torrent - Valencia)

El pasado Agosto se celebró la duodécima *AtariParty*. Organizada por el incombustible **Tito Teclado**, este encuentro se celebra en el formato de maratón 24Horas. Durante este tiempo, los habituales de este encuentro van llegando y montando sus ordenadores y consolas y lo que sigue es un agradable encuentro de amigos. Gente que se reúne para hablar, jugar y mostrar a cualquier curioso que se acerque, las maravillas de *Atari*.

http://perso.wanadoo.es/titoteclado/atariparty/y2k3/







REUNIONES EN ESPAÑA

A diferencia de Europa, en España no abundan las reuniones entre aficionados a los sistemas Vintage, aún existiendo una buena base. Esto es una muestra de las que se celebran con regularidad.

ESPECIAL REUNIONES

Reunión Usuarios MSX (Barcelona)





El *MSX* es uno de los sistemas vintage que cuenta con una mayor tradición de reuniones. Con 24 ediciones a sus espaldas y una media de 90 visitantes, la **Reunión de Usuarios de MSX** de Barcelona (celebrada 2 veces al año) rganizada por la *AAM* (Asociación de Amigos del MSX www.aamsx.com) es la más popular. En ella se citan la mayor parte de los usuarios activos de España y las novedades suelen presentarse allí. El formato habitual es el de stands dónde los diferentes grupos de usuarios y desarrolladores presenta sus creaciones y numeroso material de ocasión. Un sorteo de material entre los asistentes y, desde la 23 edición, un torneo a un juego clásico, ayudan a amenizar la jornada.

En su última edición, este pasado 1 de Noviembre, se presentó conjuntamente dentro de los actos de la **bcnparty'11** (la tercera edición: "11" es "03" en binario), aunque con un marcado carácter independiente. Eso sí, se consiguió que numerosos asistentes a ese evento pudieran apreciar la salud de este sistema.

Sin duda alguna, cualquier aficionado al estándar encontrará en esta reunión todo lo que se pueda desear.

Pero no solo en Barcelona, si no también en **Madrid** se celebra anualmente y desde 1995, la reunión organizada por el MSX Power Replay: **MadriSX**. Aún sin el mismo número de visitantes, esta reunión se ha convertido también en un referente dentro del panorama MSX de hoy en día (http://perso.wanadoo.es/replay/)

¿ Eso es todo...?

Sí, so es todo.

Desgraciadamente, el panorama de reuniones o encuentros de usuarios de plataformas clásicas ha decaido notáblemente en los últimos años. Mientras que nuestros vecinos de Europa celebran numerosas reuniones (incluso para sistemas tan exòticos como el *Oric*) en España parece que el valor del sistema original se ha perdido totalmente, excepto como objeto de coleccionismo.

Tiene su lógica: Las reuniones de usuarios tienen el atractivo de la novedad, de ver y adquirir el fruto del trabajo de otros usuarios, y en este momento pocos son los sistemas que mantienen una mínima actividad como para hacer atractiva la idea de una reunión.

Hoy por hoy parece que la comunidad de usuarios de *Spectrum* va despertando, e incluso nos han llegado rumores de una inminente reunión en Barcelona, pero hasta entonces, cruzaremos los dedos y seguiremos esperando, a la espera que el resto de plataformas se animen.





EUROPA

Algunos de los encuentros y reuniones más importantes que se celebran en Europa.

Encontrareis más información en el CD

UK
ATARI JAGUAR
JagFest: //www.1632systems.co.uk/ *Rochester* (Junio) El encuentro por excelencia de Jaguar en Europa.

Slovakia
8 BITS
4EverParty //www.4everparty.host.sk *Trentin* (Primavera) Scene, Demos y competiciones C64, Sinclair, Atari y 8bits en general

Holanda
MSX
Bussum: //msx.tni.nl/bussum/ *Bussum* (Septiembre) Software. Muy vinculada al emu OpenMSX.

COMMODORE
Commodore/Amiga Party: //commodore-gg.hobby.nl *Maarsen* (Junio/Julio) Cada vez más orientada a Amiga

Italia
VIDEOJUEGOS
Vizencia Retrocomputing: //retrocomputing.c3po.it *Vizencia* (Noviembre) Dedicada a los videojuegos para todo tipo de sistemas vintage.

Francia
ORIC
Oric Meeting: //ceo.oric.org *París* (Julio) Servicio de reparación para usuarios y Software.

España
ATARI
Atari Party: *Torrent* (Agosto) Maratón 24 Horas.
MSX
R.U.MSX: *Barcelona* (Mayo/ Noviembre) Hardware y Soft
MadriSX: *Madrid* (Marzo) Hardware y Soft.

Alemania
ATARI
Error In Line: //eil.atari.org *Dresden* (Abril). Atari 16bits, Amiga, Acorn. Competiciones, Demos y Scene.
SINCLAIR
ZX-Team Meeting: //www.zx81.de *Variable* (Primavera). Programación y Hardware.

Rusia
SINCLAIR
ParaDIGMUS: //www.paradigmus.scene.org/ *Serpukhov* (Junio) Enfocado al arte digital en Spectrum y PC

CAFe: //www.cafeparty.org.ru/ *Kazan* (Agosto) Computer Art Festival. Competiciones y novedades.

ESPECIAL REUNIONES

MUNDO

En cuanto a reuniones, los USA son el país que cuenta con mayor número de ellas, mientras que Japón, aún teniendo un rico pasado tecnológico, no tiene casi encuentros de usuarios de máquinas vintage.











Estados Unidos

ATARI

JAGFEST: //jagfest.atari.org *Chicago* (Agosto)
Originalmente concebida en 1997 en Chicago, Illinois, USA, se repite anualmente. La participación es exclusiva de Jaguar, con relevancia a la venta de material relacionado (flyers, demos, periféricos, juegos...). Tambien hay exhibiciones y participaciones lúdicas.



COMMODORE

SWRAP CHICAGO COMMODORE EXPO: //www.swrapexpo.org *Chicago* (Otoño)
Enfocada al encuentro entre usuarios y las demos C64/C128. También participan expositores con numeroso material nuevo y de ocasión en venta.

VINTAGE / GENERAL

CLASSIC GAMING EXPO / CGEXPO: //www.cgexpo.com *Las Vegas* (Agosto)
Vintage total, desde recreativas a ordenadores (aunque no muchos), desde cónsolas a handhelds, tabletops, merchandising, memorabilia y todo lo inimaginable. Cubre Charlas, concursos, mercado, museo, entrevistas, subastas, asistencia de gente famosa (programadores, Nolan, Baer, jefes de Nintendo, de Atari...). Es la madre de todas las parties. Se presentan *muchísimas* novedades, ya sea soft reciente, prototipos, documentación...



MIDWEST CLASSIC / MWC //www.midwestclassic.net *Milwaukee* (Junio)
Vintage total. Es como la CGEXPO pero en pequeño. Alcanza otras disciplinas no tan extendidas en la CGEXPO como pinballs y ordenadores, sobre todo Atari 8 Bitters, Commodore y Acorn.

Brasil

MSX

MSX Jaú - Encontro de Usuários de MSX no Interior Paulista: /www.msxjau2003.cjb.net *Jaú* (Noviembre)
Quizás la más importante reunón de MSX del Brasil.

MSXRIO: //www.msxrio.tk/ *Engenho de Dentro* (Septiembre)
Con 7 ediciones a sus espaldas, esta reunión se está consolidando, junto con MSX Jáu, en una de las más importantes del panorama MSX en Sudamérica.



Japón

X68000

X6800 FESTA: //www.cityfujisawa.ne.jp/~fumiki/x68k/event/festa/festa.html (Mayo)
Reunión de usuarios del ordenador japonés X68000. Principalmente se muestran los desarrollos de los usuarios y hay venta de hardware así como reparaciones.



MSX

DENYU LAND: //www.ascii.co.jp/pb/ant/msx/htm/event_2003_akiba.htm (Diciembre)
Actualmente se trata de la reunión por antonomasia del mundo MSX. En la próxima edición, se darán a conocer los avances del MSX Revival Project de ASCII, así como se mostrarán al público los prototipo del Games Reader (lector de cartuchos MSX a través de USB), o el MSX 20th Anniversary, una edición especial de un PC en formato MSX.

S.T.A.R. + Skyblasc

PERSONAL VINTAGE



FÉLIX GALLEGO



A partir de este numero iniciamos una sección dedicada a la entrevista. En las paginas de Personal Vintage queremos dar a conocer aquellas personas que estuvieron o siguen aun vinculadas al mundo de los sistemas clásicos. El objetivo de esta sección es mostraros que en cualquier parte hay gente como vosotros, amantes de las maquinas originales y que han dado un paso mas en su hobby convirtiéndose en personas fundamentales para que aun hoy estos sistemas sigan vigentes dentro de su pequeña (o no tan pequeña) comunidad de usuarios.

Nuestro primer invitado es **Félix Gallego**. A sus 32 años Félix sigue siendo un apasionado de los ordenadores y en concreto de los sistemas de las marca *Sinclair*. Con él tuvimos ocasión de hablar tanto en su tienda de Reus como en Barcelona, donde participó en el *Rally Solar* con un *Sinclair C5* (vehículo eléctrico) de su propiedad, posiblemente el único en España.

***RG:** Bienvenido a las paginas de RG, Félix, y gracias por atendernos.*

FG: Un placer.

***RG:** Empecemos por el principio: Cuéntanos un poco tu vinculación personal con el mundo de los microordenadores, pues creo que muchos lectores pueden sentirse identificados.*

FG: El primer ordenador que tuve fue un *Commodore VIC20*. En esa época me entretenía a teclear y teclear programas, ya que nunca me sentí atraído especialmente por los juegos. Sobretodo usaba utilidades o programas educativos, que si me servían para tareas concretas como resolver una función.

El problema estaba en que no tenia un medio de almacenaje para estos programas y que un datassete para guardar programas en cinta para el *VIC 20* costaba casi tanto como un *Spectrum Plus* (que funcionaba con un magnetófono convencional), así que me pase a *Sinclair*. Tiempo mas tarde pase del *Spectrum* al *QL* debido a sus enormes posibilidades como maquina profesional.

***RG:** Entonces, a diferencia de muchos que cambian sus sistemas atraídos por mejores juegos, tu siempre ibas en busca del que te ofrecía mejores prestaciones practicas, no es así?*

FG: Si, exacto. Yo siempre he buscado en una maquina que me de lo que en ese momento necesito. Por ejemplo: durante un tiempo edite mi propio fanzine dedicado al mundo del *QL*. Gracias a las prestaciones mas profesionales del *QL* respecto a otros sistemas del momento, y a una versión del *PageMaker* eso fue posible. Si mi objetivo hubiera sido una maquina de juegos, nunca hubiera podido hacerlo.



Una pequeña muestra de la colección de Félix Gallego, en la que se observan, entre otros, varios ordenadores Sinclair QL, un Amiga CDTV, Atari Portfolio y un THOR (página siguiente)

***RG:** Podemos considerar que el QL fue la maquina con la que "te hiciste mayor", no? Sigues vinculado a la actualidad del entorno QL?*

FG: Si, el *QL* sigue siendo una de mis máquinas preferidas. Respecto a la actualidad sobre el *QL* estoy al tanto de las nuevas placas *Q60* y de las reuniones que se celebran, pero creo que la maquina con la que he tenido una relación más larga cono profesional ha sido el *Amiga 2000*. Además lo fui a buscar expresamente a Alemania ya que en 1989 allí costaba ¡125.000 ptas MENOS!

***RG:** Cómo empiezas a adquirir piezas?*

FG: Un poco como todos. Un día un amigo te dice que tiene aún su *Spectrum* por ahí y te lo da; otro día es un *Amstrad* y así vas haciendo. Pero mi búsqueda "activa" de piezas empieza por el 98-99 en las paginas de Ibazar, donde se podían encontrar grandes piezas a precios muy buenos. Ahora por desgracia los precios son exorbitantes para la calidad del material a subasta. Todo el mundo quiere hacer su agosto vendiendo un "*Gomas*" (RG: *Spectrum 48K*).

***RG:** Tienes claro el material que quieres al entrar en sitios de subastas o estas abierto a todo? Dicho de otro modo: "Buscas o encuentras"?*

FG: Principalmente me interesan las rarezas, maquinas de los años 80-82 (*Jupiter Ace*, *Newgrange*,...) y sobre todo productos *Sinclair*, pero no me considero coleccionista. O sea, no quiero tenerlo TODO, si no piezas concretas por su originalidad o su utilidad. Todas mis maquinas las tengo en funcionamiento al menos una vez cada 3 meses, para todas ellas tengo programas, ya que a mi no me interesa tener una maquina por tenerla. Considero que si una maquina era útil hace 15 años, hoy en día sigue siendo perfectamente útil para esa misma función.

En el caso del *C5* y la *Zike* sí que he pasado varios años buscando por subastas, pero en general no busco sino que estoy siempre al tanto de lo que pueda aparecer.

***RG:** Llegamos al C5, un vehículo eléctrico ideado por Sir Clive Sinclair. Con este vehículo, además, has participado en la edición del Rally Solar 2003, celebrada en Barcelona el pasado Julio.*

FG: Sí. Lo adquirí en *eBay* en Enero de este año en una reñida subasta. Mi intención era poder adaptarlo para funcionar con un techo solar, pero no hubo tiempo para ello. De todos modos lo llevo con algunas modificaciones como 2 baterías de 45 *Amp* en serie que me dan una autonomía de unas 3 horas.

Lo primero que notas al sentarte es que el manillar está en una posición extraña, por debajo de las piernas, pero pronto ves que es una postura cómoda. Además, la distribución de pesos está muy bien estudiada y se pone en movimiento con los pedales casi sin esfuerzo.



"Considero que si una máquina era útil hace 15 años, hoy en día sigue siendo perfectamente útil para esa misma función"

PERSONAL







Ahora además tengo la *Zike*, una motocicleta eléctrica de *Sinclair* de la que existe aún menos documentación si cabe que el *C5*, pero que posee una curiosa particularidad: la *Zike* al pedalear recarga las baterías!

***RG:** ¿Cuál es tu opinión sobre el interés que la Retroinformática despierta hoy en día?*

FG: Creo que es una situación transitoria. La gente se acerca a los ordenadores antiguos principalmente como objetos de coleccionismo o como un ejercicio de nostalgia, sin sacarles provecho práctico. Así es difícil que esto dure mucho más allá de nosotros. Los diferentes grupos de usuarios que se reúnen, editan fanzines, fabrican hardware y hacen soft, demuestran que estos sistemas aún cumplen una función que los PCs no han podido suplir, y la gente que actualmente compra estas máquinas o se interesa por sus juegos y usa emuladores, debería darles una oportunidad para descubrir lo que puede hacer con ellos.

***RG:** Para terminar ¿Qué dirías a nuestros lectores?*

FG: Yo diría a todo aquel que se considerase aficionado a los ordenadores antiguos que los use, que no se quede en los juegos y que no se dedique a acumularlos sin sentido. Que descubran su potencial y que se atrevan a usarlo aunque solo sea para pequeñas cosas: programas simples, una base de datos, etc... Que recuperen un poco la personalidad y el encanto que la informática, poco a poco, ha ido dejando atrás.

S.T.A.R. + Skyblasc

> *"La gente se acerca a los ordenadores antiguos principalmente como objetos de coleccionismo o como un ejercicio de nostalgia, sin sacarles provecho práctico"*

VINTAGE



MegaMultimedia. Camino San Rafael 71-29006 Málaga-Tlfo.: 952 36 31 43

Consultar nuestra oferta de suscripciones en la página 71

HOJA DE PEDIDO

RETROGAMES ◯ Suscripción a 4 núm. x 4,95€ = 14,85€

¡¡¡GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!!! a partir de dos ejemplares (España)

Nombre

Dirección o Apdo de Correos:

C.P. Localidad Provincia Telf.

Fd.

Suscripción desde el nº- incluido / hasta

Números atrasados

FORMA DE PAGO

◯ Talón Nominativo MEGAMULTIMEDIA

◯ Transferencia Banesto: 0030 4078 11 0293456273

◯ Visa. N. Cad.

◯ Reembolso

Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

NIPPON VINTAGE

Desde el día en que los dirigentes de Sega decidieron parar la producción de consolas Dreamcast no solo lograron eso, sino también estancar la verdadera mentalidad de Sega como empresa rompedora de moldes en la industria. Aquel 1 de Abril del 2001 Dreamcast se convirtió en la máquina vintage más joven del mercado.

IN MEMORY OF

ISAO OKAWA
1926 - 2001

CHAIRMAN AND PRESIDENT
SEGA CORPORATION





KNIGHTMARECAST

LA PESADILLA DE SEGA

La pesadilla comenzó el 27 de Noviembre de 1998 en las calles de Akihabara, el radiante vicepresidente Hideki Sato (por aquellos entonces) paseaba orgulloso promocionando la flamante consola 128 bits de Sega al más puro estilo nipón: carro con una pila de Dreamcast en mano derecha, megáfono en la izquierda y por encima del traje de "yuppie" lucía un Happi (vestimenta tradicional parecida a un kimono corto que se usa para trabajar) naranja con el logotipo de la consola y la frase "Ánimo Dreamcast". Al principio parecía que todo iba de fábula y las ilusiones volvieron a Sega pero más que regresar cegaron a la compañía del Erizo azul haciéndola caer en una guerra de imitaciones con los padres de los Trinitron. Sega empezó a copiar una política que no era la suya sino la de una multinacional gigantesca y sin comparación económica. Isao Okawa (Presidente de Sega) se obsesionó por un liderato ficticio porque el dinero hizo que todas las compañías siguieran trabajando para la gris de Sony y después dicen que lo material no hace milagros...

SErvice GAmes no solo perdió su credibilidad como empresa sino también demostró que renegó de su glorioso pasado porque no quería que Dreamcast se convirtiera en una hipotética Saturn 2. ¿Por qué era malo que una consola siguiera los pasos de una máquina de culto? Era obvio que no estaba contenta porque no vendía la misma cantidad que Playstation, la encargada de convertir la industria en un negocio de especulaciones, monopolios de licencias y dando más importancia a la cantidad que a la calidad en perjuicio del consumidor final.

BORDER DOWN

La última joya de la 128 bits de Sega se llama Border Down, este matamarcianos apareció el pasado 25 de Septiembre y lo programó un grupo formado por ex-miembros de Taito el cual se llama G.rev. A primera vista tiene muchas similitudes con la saga Darius y después de probarlo deja la sensación de estar ante un título muy cuidado tanto en el aspecto jugable como el técnico. Al tratarse de una conversión directa de recreativa Naomi, mezcla estilos gráficos 3D con bidimensionales, eso hace que la jugabilidad gane interactividad con los movimientos de la nave y los enemigos. Otro detalle asombroso es la cantidad de transparencias que mueve en pantalla sin dificultar a la CPU el trabajo de procesar el scroll horizontal, los polígonos y algunos renders que aparecen espontáneamente.

Para regocijo de coleccionistas Sega apoyó el lanzamiento de este juego editándolo en dos versiones, una edición simple compuesta por lo básico de siempre y un pack de lujo que contenía libro de instrucciones/guía y la banda sonora del mismo, todo un detallazo por parte de Sega y G.rev. Pocos juegos salen hoy en día pero así merece la pena esperar hasta la próxima gota de esperanza.







EL FINAL DE SEGA Y EL RENACER DE DREAMCAST

A finales de Febrero algunos cerezos empiezan a florecer en Japón y la primavera está por comenzar. Todos los habitantes del archipiélago se alegran cuando llega dicha estación pero Okawa san ofreció una rueda de prensa en Tokio sumido en la tristeza porque anunciaba el adiós de Sega como fabricante de hardware doméstico cuando acabara ese año fiscal, el 31 de Marzo del 2001. Viejos fantasmas regresaban a las arcas de la empresa ubicada en el renovado barrio Tokiota de Ohta. Ni la piratería "salvó" a la desgraciada 128 bits y semejante efecto hizo mella en la deteriorada salud del presidente haciéndolo fallecer el 16 de Marzo del mismo año. Era la gota que faltaba para colmar el vaso y ahogar a Sega en un profundo caos.

Todo lo contrario pasó con los verdaderos usuarios de la extinta consola. Nosotros catapultamos a Dreamcast al éxito más rotundo, el éxito que reside en los corazones de los que realmente amamos y apreciamos este mundillo. Ocurriendo lo no deseado por la menguada Sega, Saturn se veía reflejada en su sucesora. Dreamcast se divorció de lo comercial, los coleccionistas empezaron a comprar sus productos como si el mundo se fuera a acabar y algunos sucesos calcaron a épocas de los 32 bits como la aparición de Ikaruga un excelente shoot´em-up de Treasure casi dos años después de su entierro; haciendo revivir el lanzamiento de Radiant Silvergun para Saturn.

Manjimaru





Club Saturn - Varios Artistas

Breakdown Records - BDRCD17 - 1996

1) **Nights**
Expressive Records *(Drum & Bass Mix)* 5:54

2) **Daytona Racing**
Dunderella *(House Mix)* 5:05

3) **Virtua Cop**
Remarc *(Jungle Mix)* 4:34

4) **Sonic 3D**
Balouga Boys *(House Mix)* 4:49

7) **Athlete Kings**
Kenny Ken *(Jungle Mix)* 5:23

6) **Sega Rally**
D'Cruze *(Trip Hop Mix)* 5:29

7) **Baku Baku**
Dream Team *(Drum & Bass Mix)* 5:08

8) **Virtua Fighter**
Marshall Jefferson *(House Mix)* 5:17

9) **Fighting Vipers**
Back2Basics Recordings *(Drum & Bass Mix)* 4:45

10) **Nights**
Richard Jacques *(Ambient Trance Mix)* 5:12

11) **Duel (Golden Axe)**
Mr. Time (of Krome & Time) *(Jungle Mix)* 5:00

12) **Worldwide Soccer**
Richard Jacques *(Trip Hop Mix)* 4:11

13) **Shinobi X**
Remarc & Lewi *(Jungle Mix)* 5:10

14) **Baku Baku**
Acorn Arts *(Hard House Mix)* 5:13

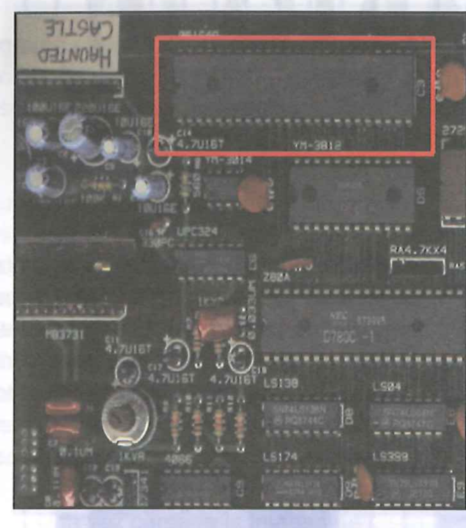
15) **Fighting Vipers**
Paul 'Trouble' Anderson Avant-Garde *(Beats Mix)* 4:35

Club Saturn es una de las típicas jugadas magistrales de Sega para asociar sus productos a un público joven y potencialmente consumista. En asociación con la compañía discográfica, Breakdown Redords, propietaria al mismo tiempo de una cadena de ropa y accesorios de moda urbana, Club Saturn recurre a músicos y DJ's de dicha discográfica para remezclar temas de las bandas sonoras de conocidos juegos de Saturn bajo los estilos musicales más variados, eso sí, con el denominador común de tratarse de música de baile o de cultura de club. House, ambient, jungle y drum&bass son los estilos en boga entre la juventud objetivo que Sega pretende llegar a través de este trabajo discográfico.

A destacar que Club Sega apareció en Estados Unidos con intención de promover la consola Satrun en el mercado norteamericano, de ahí que su estilo musical se limite a los ambientes musicales relacionados con su juventud. Posteriormente también se publicó en Europa con la excepcionalidad de que al CD de música le acompañaba un CD con demos para sistemas SECAM y PAL.

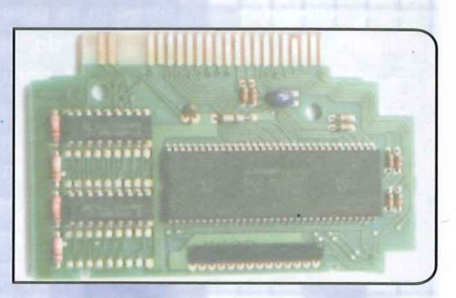
S.T.A.R.

SOUND VINTAGE



KONAMI SCC / SCC+





No podíamos hablar de *Konami*, celebrando su 30 aniversario, sin hacer un rápido repaso en Sound Vintage al chip musical ***SCC***, la aportación de *Konami* al hardware musical de videojuegos.

El *Sound Custom Chip* (chip de sonido personalizable) proporciona 5 canales de sonido definibles como una tabla de ondas. De esta manera se pueden definir hasta 5 *samples* o sonidos (hasta una longitud de 32 *bytes* por canal), cada uno con sus datos de onda, frecuencia y volumen para resultar en una nota de una voz o instrumento que hayamos definido a nuestro gusto (de aquí lo de personalizable o custom).

Konami introdujo el *SCC* en 1987 en los *MegaRoms* para *MSX* (empezando por *Nemesis 2*). Combinando los 3 canales del *AY-3-8910 PSG* con los 5 del *SCC* se obtenían músicas polifónicas con hasta 9 canales a la vez, en frente de los 3 canales habituales, lo que resultaba en una gran riqueza sonora como se puede apreciar en juegos como *Nemesis 2, Quarth* o *King's Valley 2*. No solo en los cartuchos *MSX*, si no que se llegó a usar en placas recreativas como *Haunted Castle, City Bomber, Hexion* y *Nyan Nyan Panic*.

En 1988 apareció el juego en disco *Snatcher*, que venía acompañado de un cartucho "vacío" dónde solo se hallaba un **SCC+** (por tener una 5ª tabla de ondas independiente y no compartida con la 4ª, como el *SCC*), que solo se volvería a usar en "*SD Snatcher*" de 1990. La posibilidad de tener el chip "independientemente" del juego, posibilitaba su uso como ampliación musical, al estilo del *FM-Pac*, pero *Konami* nunca lo explotó comercialmente en ese sentido, aunque muchos usuarios lo usaron para hacer composiciones o escuchar música *SCC* en versiones disco de los *Megaroms*.

Escuchar el SCC

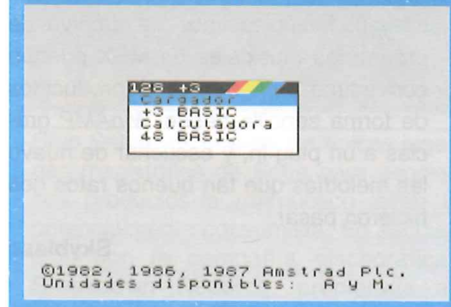
Actualmente podemos encontrar por internet músicas en *SCC* ripeadas de los propios Megaroms o programadas por los usuarios en formato de algún programa musical de *MSX* que soportara *SCC* (*SCCBlaffer, MuSica, Musixx...*). Aunque siempre podemos recurrir a un programa reproductor de *SCC* en un *MSX* real o un emulador, conviene destacar el proyecto *KSS* (http://home.hccnet.nl/c.v.walta/docs/faq.html). Múltiples tipos de archivo de programas musicales de MSX pueden convertirse a *KSS* y ser reproducidos de forma sencilla desde *WinAMP* gracias a un plug-in, y escuchar de nuevo las melodías que tan buenos ratos nos hicieron pasar.

Skyblasc

En las imágenes vemos la placa recreativa Haunted Castle con el SCC, el logotipo que identificaba los cartuchos MSX con chip SCC, y la placa del cartucho SD Snatcher, dónde destaca por su tamaño el SCC+

UNA CUESTIÓN DE FORMATO (I)

Un emulador es un software capaz de emular, con mayor o menor fortuna, el hardware de una máquina concreta. Eso lo sabemos todos. Además, el emulador ofrece una serie de características que en muchos casos facilitan el uso o extienden las capacidades del emulador más allá de los límites del sistema emulado. Es pues normal encontrar emuladores que ofrecen la posibilidad de salvar estados de la memoria (usado para guardar partidas, principalmente), de operar a mayor (o menor) velocidad que la real, a jugar on-line y emular distintos tipos de periféricos. Entre estos últimos nos encontraríamos con los dispositivos de almacenamiento de datos. Pero si pretendemos usar un emulador de un sistema que desconocemos... ¿Sabríamos reconocer cuáles son reales o cuáles pertenecen exclusivamente al campo de la emulación? ¿Son todos estos formatos el mismo pero bajo diferentes nombres? Y una vez cargada la correspondiente imagen de cinta o disco... ¿¿Qué hacemos??



Menú de un Spectrum +3

En el caso de las consolas se nos simplifica el problema. El formato mayoritario para las consolas clásicas es la imagen *ROM*. Este archivo contiene un volcado (imagen) del contenido del cartucho original almacenado en memorias *ROM* (Read Only Memory: Memorias no volátiles que mantienen el contenido y solo pueden grabarse una vez). Por el mismo mecanismo de funcionamiento de las consolas, la simple inserción de este "cartucho virtual" en un emulador, provocará la autoejecución del programa.

Pero los ordenadores, por su misma versatilidad, presentan lógicamente un mayor número de formatos distintos.

Pasemos pués a hacer un repaso de los formatos más comunes!

SPECTRUM

__Casete__

La emulación de la familia de ordenadores *Sinclair* pone especial énfasis en la emulación de cintas casete para las que encontramos numerosos formatos de emulación, y no siempre implementados en todos los emuladores.

WAV: Una digitalización de la cinta en formato de audio WAV que algunos emuladores pueden usar directamente. Entre sus inconvenientes destaca, evidentemente, su gran tamaño, puesto que para evitar pérdidas de los datos en el audio, hemos de intentar usar altas frecuencias de muestreo.

VOC: Formato de audio comprimido que contiene los datos de la onda a generar

TAP: Consiste en la información contenida en los bloques de la cinta, por lo tanto no es un fichero de audio. La mayoría de los programas los encontraremos en formato TAP, puesto que se saca directamente de la cita, o TZX. Al contener solo los datos y la información de los bloques, permite extraer partes del programa original o sus ficheros individuales.

TZX: Es un formato comprimido que contiene todos los datos de la cinta, y una cabezera que indica el formato de onda para cada bloque. Es el formato por excelencia para la preservación de los programas originales, puesto que ocupa muy poco espacio y con el programa adecuado permite recomponer la cinta de audio del programa original con sus protecciones incluidas

CSW: Un formato intermedio que usan algunos programas en la conversión de WAV o VOC a TZX, pero que està especialmente optimizado para audio de ondas cuadradas (usado por los ordenadores). Permite comprimir hasta 1/10 ficheros VOCs, y además admite una buena tasa de compresión con programas como RAR o ZIP, lo que lo hace ideal para almacenar ficheros.

Una vez cargada la imagen de disco en nuestro emulador, deberemos actuar tal y como si nos encontráramos ante un Spectrum real para proceder a la carga del software:

LOAD ""

Que nos cargará el primer fichero de la cinta (normalmente es suficiente en el caso de juegos)

Si estamos enulando un Spectrum con las BIOS de un 128Kb o superior, la propia BIOS nos mostrará un menú con la opcion TAPE LOADER, que cargará la cinta automáticamente. Pero en aquellos casos que no lo consiga (puesto que hay ciertas incompatibilidades con según que soft originario de 48 o 16 Kb), deberemos seleccionar BASIC 48K y cargarlo manualmente como se ha descrito.

__Discos__

Los ordenadores Sinclair tienen una gran cantidad de formatos de disco, tanto entre discos más convencionales como los de 3' de los Spectrum +3 (el mismo formato que los Amstrad 6128) a los formatos exlusivos "tradicionales" de esta marca como los Disciples, Microdrives, etc... Y los aparecidos en los clónicos compatibles como el Scorpion.

TRD - Beta128 TRDOS
SCL, FDI - B128
MDR - Microdrives
MBD - MB02
D80 - D80/D40
OPD - Opus Discovery
DSK - Disketes Amstrad

La diversidad tanto de formatos como de fabricantes, hace que todos ellos tengan sus particularidades a la hora de almacenar o ejecutar los programas en ellos contenidos, así como instrucciones muy diferentes. Como no son muy frecuentes en emulación, los comentaremos en otro momento. El único del que hablaremos es del DSK, formato usado para la emulación de los disketes de 3" de Amstrad y por ende, de los modelos +3 de Spectrum.

Al iniciar la emulación de un Spectrum +3, nos aparecerá un menú



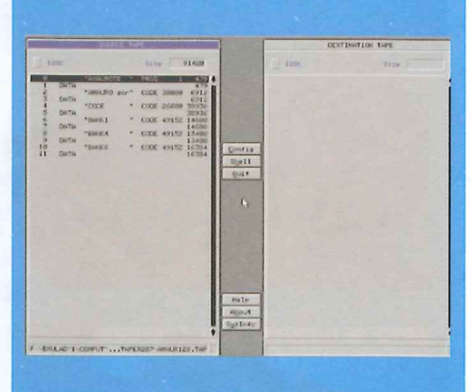






Distintos dispositivos de dsco para Spectrum emulados:

Disciple
Microdrives
Opus Discovery
Disketera 3"



TAPER, software para la conversión de WAV o VOC al formato de cinta TAP



Juego en cartucho para MSX



El comando FILES del BASIC nos muestra el contenido de un diskete

desde el cual, con la opción LOADER (o CARGADOR) cargaremos automáticamente el programa contenido en nuestro diskete (suficiente para ejecutar programas comerciales)

Snapshot

Z80, SNA, SLT, SP, SIT

Una Snapshot NO ES un formato original, si no una particularidad que nos ofrecen los emuladores. Estos archivos realizan una "instantánea" de los contenidos de la memoria en un momento dado, lo que permite, al cargarlos, restaurar el ordenador en el punto exacto dónde se tomó. Con esta opción podemos obtener imágenes funcionales de programas que por tener protecciones no identificadas, aun no se han podido pasar a formatos más recomendables como **TAP** o **TZX**.

Muchos emuladores usan esta característica para poder "guardar partidas".

MSX

Rom

Al igual que en las consolas, gran parte del software de MSX se encuentra como ROM, ya sea por que proviene originalmente de un cartucho, o por qué los usuarios los han convertido al formato ROM para poder cargarlos en memoria de un MSX real y ejecutarlos como tales. En cualquier caso, al igual que con las consolas, a inserción de un cartucho en nuestro emulador, nos deberá autoejecutar el programa.

Cintas

WAV: El archivo de sonido extraido directamente de la cinta y que puede ser usado por algunos emuladores.

CAS: Contiene los datos de los bloques del programa más una cabecera identificatoria característica de este formato para agilizar su carga.

Los formatos de cinta que encontraremos por internet son generalmente CAS (aunque hay emuladores que soportan WAVs y cargas directas desde cinta), aunque son poco usados, puesto que ya en su momento los usuarios de MSX convirtieron gran parte del software en cinta para ser usado desde disketes, más versátiles y rápidos. Aún así, podemos encontrar compilaciones de programa en formato de audio o CAS para poder pasarse posteriormente a cinta y ser ejecutados en MSX sin unidad de disco o incluso con una utilidad para MSX como LOADCAS poderlos ejecutar en TurboR (MSX sin puerto de casete)

Una vez insertada nuestra cinta, tendremos varias opciones de carga según el programa. La más genérica es

LOAD "CAS:",R *o* RUN"CAS:"

Que nos cargará el primer bloque que encuentre en la cinta y lo ejecutará.

Si el el ejecutable es un fichero .BIN, puede ser necesario:
BLOAD "CAS:nombre.bin",R

Disco

360, 720 Estas extensiones corresponden a imágenes de disco de 360 o 720 Kb respectivamente y son generalmente usadas por los MSX reales para la transferencia de información.

DSK, DDI Son imágenes de diskete obtenidas por diferentes medios. Actualmente, el DSK se ha convertido en el estándar entre los emuladores y es el más común. Gracias a utilidades como Diskmanager, podremos gestionar y crear imágenes DSK fácilmente, así como pasarlos a disketes de 720Kb para usar en MSX reales.

Cuando un MSX o emulador tiene un diskete insertado en el momento de arranque, buscará el archivo autoexec.bas y lo ejecutará. En caso contrario, se nos devolverá al prompt del BASIC desde el que podremos consultar el contenido del DSK con la instrucción FILES

Luego, un simple RUN"archivo.ext nos cargará y ejecutará el fichero si este es un BAS. Si el fichero a ejecutar tuviera la extensión BIN, deberíamos usar BLOAD"fichero.ext",r

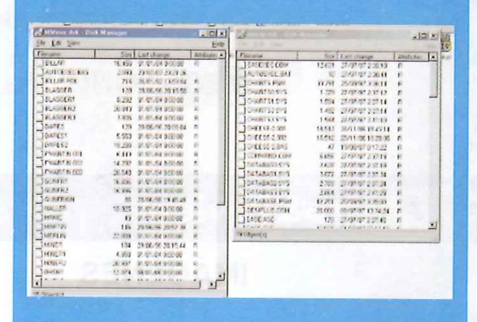
Si navegando por la red encontráis un DSK para MSX con un programa cuyo ejecutable es un fichero .COM o .BAT, entonces este programa necesita ser ejecutado dentro del entorno del S.O. MSX-DOS. Desde el punto de vista de la emulación lo podemos conseguir cargando en nuestro emulador en la unidad A: un DSK con el sistema operativo (si usamos MSX-DOSv1 tan solo hará falta eso. Si por el contrario necesitamos MSX-DOSv2 o superior, entonces también deberemos de cargar la ROM del S.O. como un cartucho más) y el DSK del programa en la unidad B, o poniendo en el mismo DSK (con una utilidad Diskmanager) los ficheros del S.O. (MSXDOS.sys; COMMAND.com para MSX-DOSv1).

Desde aquí los comandos DIR y CD nos permitirán ver el contenido y cambiar de directorio, y para ejecutar ficheros .COM o .BAT bastará con introducir su nombre.

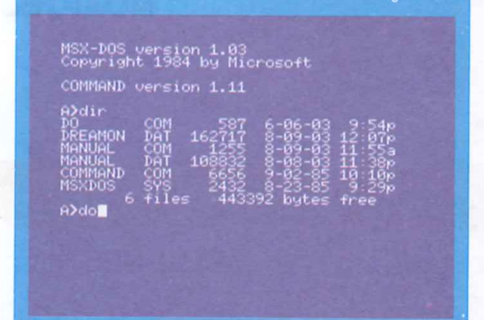
Skyblasc

MARTIN MERLIN
MINER MINER1
MINER2 OHSH1
OHSH2 OHSHIT
PEETAN STARTREK
JSW1 .BIN JSW2 .BAS
JSW2 .BIN JSW3 .BIN
JETSET .BAS JETSET .BIN
CARGA DE DISCO:
BLOAD"JSW1.bin",R
BLOAD"MINER",R
RUN"JETSET.bas
LOAD"JETSET.bas",R
CARGA DE CINTA:
LOAD "CAS:JETSET.bas",R
color auto goto list run

Diferentes comandos de carga para cinta y disco en MX



El programa Diskmanager nos permite trabajar desde PC con imágenes DSK



Ejecutand un fichero .COM desde el MSX-DOSv1 para MSX

CD

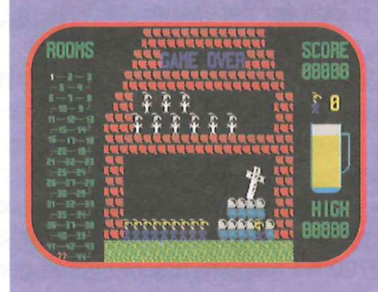
CONTENIDO

Os presentamos a continuación un resumen de los contenidos del CD de este mes. Esperamos que podamos mejorar sus contenidos número a número.



Historia de los Videojuegos

IMÁGENES



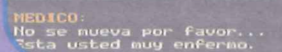
2K into the Future

Promo - Flash Beer

MP3 - "ONG" de Manolo Trueno







Retro&Review

IMÁGENES

MSX: KRALIZEC Promo - Dream ON

MOAI-TECH Juego completo - Blue Warrior

Juego completo - NASH



Especial Reuniones

IMÁGENES

Listado de encuentros y Parties del mundo



Personal Vintage

Los vehículos eléctricos de Sir Clive Sinclair

Sinclair C5

Sinclair Zike

STOP THE TAPE



Que los japoneses se lo inventan todo es un tópico muy recurrente, no carente de parte de verdad, todo hay que decirlo. Famosos son sus esperpénticos inventos que saltan de lo insólito a lo demencial, más aún cuando se trata de inventos orientados al uso cotidiano, son una especie de experimentos del Profesor Franz de Copenhague pero con menos tecnicismos, menos engranajes y menos poleas, resortes o cojinetes.

Lo valiente del caso es que estos inventos se llegan a comercializar, muestra de que los inventores locos cuentan con una legión de compradores locos. Todos contentos. E igual de contentos son también los compradores de este objeto:

Almohadas o cojines en forma de pad de NES, de color rojo como una de las primeras versiones niponas de la conocida máquina de 8 bits de Nintendo. La empresa encargada de su comercialización no es otra que Banpresto, archiconocida third-party de muchísimas compañías de alto copete, sean relacionadas con los videojuegos o con el anime y/o el manga.

Y es que quizás esos inventores japoneses al fin y al cabo no estén tan locos...

Historia de los Videojuegos (parte 3)

R.U. MSX 24 + bcnparty'11 + Encuentro GP32: Estuvimos allí

Retro & Review: Seguimos recordando los sistemas de siempre

Y mucho más.... Como siempre, dentro de 3 meses en tu quiosco

EN EL PRÓXIMO NÚMERO